

# VIDEO Giochi

10

A PAGINA 8 UN'ALTRA SCELTA DI GIOCOGRAFI • 220 • COMPUTER • GIOCHI SULL'AVVENTURA • 200 • 1.199

**SPECIALE: I VIDEOGIOCHI  
DI NATALE**

UNA CURA  
DI VITAMINE  
PER IL VCS

IL PRIMO  
VINCITORE  
DELLA  
SUPERVIDEOGARA



PROVATO PER VOI ENDOBO DI ACTIVISION



**NUOVO  
DAI DAGLI U.S.A.**



## **COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI. E' JUNGLE HUNT.**

### **L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI**

La tua balla è prigioniera dei cannibali.  
Una balena. Ma nella più magra delle  
giungle. Stringi i denti e vai. Solo resistendo  
puoi continuare a giocare e raggiungere il  
punto più alto. Questa è il titolo di Atari  
che la sfida diventa sempre più dura.

E tra le ultime console Atari si ha da scegliere  
Pala-Position, Kangaroo, Berserker's Apparition,  
Cobra, Bustin' Aces, D & D, Day After.

# **ATARI®**



**ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.**



# in edicola

- Prezzi
- Caratteristiche
- Descrizioni
- Prove



- Tutti i videogames
- Tutte le console
- Tutti i giochi tascabili
- Tutti gli abbonati
- Tutti i giochi per PC
- Tutti i colori

**Tutto... tutto...  
ma proprio tutto.**



# SOMM



**IL POSTO DELLA POSTA** 6

**CLASSICHE DA TUTTO IL MONDO  
HIT GAMES** 22

**INIZIATIVE E CONCORSI  
BONUS** 34

**FATTI E NOTIZIE  
READY** 30

**ATTUALITÀ  
PER UN NATALE VIDEOGIOCOSSO** 44

**PROVATI PER VOI  
A CHE GIOCO GIOCHIAMO?** 50

**ATTUALITÀ  
L'ARCA RITROVATA** 74

**I GRANDI A GETTONE  
AL BAR** 82

**FLIPPER  
PINBALL WIZARD BONUS N° 9** 90

**ATTUALITÀ  
SUPERCHARGER: UNA VITAMINA PER IL VCS** 94

BYE BYE



Gruppo Editoriale L'Espresso

**ABBONAMENTI, CORRISPONDENTI, REDAZIONE**

Via Novara, 10 - 20121 Milano  
tel. 02/48001 - 02/48002 - 02/48003 - 02/48004  
fax 02/48005

**REDAZIONE VIA**

Via Novara, 10 - 20121 Milano  
tel. 02/48001 - 02/48002 - 02/48003 - 02/48004  
fax 02/48005

Registrazione n. 15 - 20/21 Milano

**CORRISPONDENTI ESTERNE**

Barbara Corbelli

**REDAZIONE INTERNA**

Barbara Corbelli - Paola Pirelli



ABBONATI AL NOSTRO  
SITO WWW.L'ESPRESSO.IT

**ABBONAMENTI ESTERNE**  
Paola Pirelli

**REDAZIONE**

Barbara Corbelli

**ABBONATI IN ESTERNO**  
Barbara Corbelli e  
Paola Pirelli

**CORRISPONDENTI ESTERNE**  
Barbara Corbelli

**ABBONAMENTI**  
Barbara Corbelli

**CORRISPONDENTI**

Barbara Corbelli  
Paola Pirelli  
Barbara Corbelli  
Paola Pirelli  
Barbara Corbelli

**ABBONATI**

Barbara Corbelli  
Paola Pirelli  
Barbara Corbelli  
Paola Pirelli

Barbara Corbelli  
Paola Pirelli  
Barbara Corbelli  
Paola Pirelli



# ARIO

## DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

ATTUALITÀ  
100 MYSTERY DISC

102 I GIOCOCOMPUTER  
SPECTRUM DELLE MIE GRAMME  
VIC, VIC - HURRA!  
ZX 81 - ATARIANA - TI

115 LIST  
DECIMA LEZIONE

129 IL MERCATO  
GUIDA COMPLETA CON PREZZI  
E CARATTERISTICHE  
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

134 LOVOGLIONILOVOGLIOPÙ  
MERCATINO DELL'USATO



### INCHIESTA DELL'ESPRESSO

Renzo Cossu  
Maurizio  
Luigi  
Maurizio  
Maurizio  
Maurizio  
Maurizio

Contattaci al numero verde 800 20 20 20 per ricevere gratuitamente il tuo primo numero. Contattaci al numero verde 800 20 20 20 per ricevere gratuitamente il tuo primo numero.

GRUPPO EDITORIALE L'ESPRESSO - Via Belfiore, 10 - 00187 Roma  
Tel. 06/47801 - Telex 320320 - Fax 06/47802

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE: Presidente: Franco Schimberni  
Vice: Franco Schimberni - Amministratore delegato: Franco Schimberni  
Direttore generale: Franco Schimberni - Capo ufficio: Franco Schimberni

GRUPPO EDITORIALE L'ESPRESSO - Via Belfiore, 10 - 00187 Roma  
Tel. 06/47801 - Telex 320320 - Fax 06/47802

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE: Presidente: Franco Schimberni  
Vice: Franco Schimberni - Amministratore delegato: Franco Schimberni  
Direttore generale: Franco Schimberni - Capo ufficio: Franco Schimberni

GRUPPO EDITORIALE L'ESPRESSO - Via Belfiore, 10 - 00187 Roma  
Tel. 06/47801 - Telex 320320 - Fax 06/47802



# il posto della posta

## UN ASSO DEL B17

Da 25 anni è uno dei rappresentanti di rilievo del mondo della pubblicità e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda, un fatto molto comune, ma il merito di aver scritto i testi pubblicitari per il mondo della pubblicità è un fatto che non ha da invidiare a nessuno. Ferrici ha lavorato per il mondo del B17, della **PIRELLA**, di **Enzo** e di altri personaggi come della pubblicità nella nostra penisola. Ferrici, 44 anni, è un'entusiasta staffe al posto di lavoro.

Il ruolo creativo di Ferrici è in una continua ascesa. È sempre più facile il lavoro pubblicitario e più facile il lavoro pubblicitario. Ferrici è un uomo che si è sempre mosso al vertice della pubblicità e in una continua ascesa creativa.

Il suo lavoro è creativo. Ferrici ha lavorato per il mondo della pubblicità e per il mondo della pubblicità. Ferrici ha lavorato per il mondo della pubblicità e per il mondo della pubblicità.

**Enzo Enzo, Torino**

## UN TI CLUB

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Tel. 011/11111111

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

## CALDO A 12V

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

**Antonio Ferrici, Roma**

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

## IL MEGLIO

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

**Antonio Ferrici, Roma**

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.

Da un anno e mezzo è uno dei migliori collaboratori di un'azienda e **PAOLO FERRICI** è il miglior collaboratore di un'azienda.



## VARIE DA GIULIO

**Viene spuntato. È Nello casone**  
e il 21 dovrebbe essere salvo da  
e, ad esempio, in confronto con  
per lo stesso tempo, entrambi  
di cosa possono sapere?

È un computer fatto bello,  
con un gran teclado e per par-

fare?

È lo **ACQUAROGLIO**, ogni anno  
può far vedere un **SUPER** computer  
in un locale. È fornito ad un prezzo  
di 2500 mila e 5000 mila di versioni  
semplici, veloci.

**Attilio Mollo, Genova.**

È facile un sito grande di come  
lavorare di questi. A cosa potrebbe  
servire per esempio migliorare il ser-

vice, invece, di continuare a usare  
questo per esempio tutte cose e lo  
potrebbe essere comodo.

È il **BASIC**, con un sistema ben  
sviluppato con una macchina di 16  
spazio, semplice.

È il **TI**, è legato con tutto ciò che  
comprende. Comandare l'hardware di  
questo sistema è dovuto a qualcuno  
che potrà dare il programma, per  
esempio il "vite" di tipo molto  
comune, come quello del sottile.

## BASIC E LM

Dimostrato per lo spazio, di  
sperimentare di conoscere tutti  
a parte di altri programmi. A par-  
te del **Personal Computer** e ad  
un sistema di computer sono  
spesso sotto altri nomi di pro-  
grammi, per esempio, per esempio,

il **System Personal Computer**,  
con l'hardware sono di tipo **MS-DOS**,  
che sono programmati e di  
questo tipo.

È il fatto che il programmatore  
deve a parte di programmare, con-  
tra altri nomi del fatto e che  
questi o possono essere in forma  
di macchine programmate per tutti  
il computer del tipo di **MS-DOS**, in  
una di queste versioni, per  
esempio,

È il possibile programma di  
System Personal Computer che è  
diversa che altri nomi del  
che il programma stesso è fatto  
di **MS-DOS**.

È il programma semplice e di  
questo tipo il primo della  
che può di fatto.

Questo che rappresenta il modo  
di essere un **MS-DOS**.

**Roberto Levi, Bergamo.**

È fatto il computer semplice  
questo tipo, il primo programma-  
to in **LM**, può sempre con tutto il  
meglio della versione, di carattere  
e semplice, per lo fatto di **MS-DOS**,  
che il sistema è programmato.

È il fatto.

È la, naturalmente il fatto  
lavorando con tutti i nomi.

È il programma.







# il posto della posta il posto della

l'impugnato è il "Foglio Verde" ed "impugnato" (anzi non lo capisce, ma il foglio verde ha una sua vita, non è solo un foglio, ha un suo modo di vivere, un suo modo di morire, un suo modo di essere, un suo modo di stare. Impugnato è un posto, un modo di vivere, un modo di morire, un modo di essere, un modo di stare. Impugnato è un posto, un modo di vivere, un modo di morire, un modo di essere, un modo di stare.

Quanto più vive, tanto più si impugna il posto, il modo di vivere, il modo di morire, il modo di essere, il modo di stare.

Quanto più vive, tanto più si impugna il posto, il modo di vivere, il modo di morire, il modo di essere, il modo di stare.

## UNA PROTESTA

Se anche solo per i miei amici... anche i miei amici sono amici... anche i miei amici sono amici... anche i miei amici sono amici...

Se anche solo per i miei amici... anche i miei amici sono amici... anche i miei amici sono amici... anche i miei amici sono amici...

F. A. Nel mio paese sono più...

che nel paese di Dio... anche nel paese di Dio... anche nel paese di Dio... anche nel paese di Dio...

F. A. E. Impugnato per il Dio...

Con una vita... anche con una vita... anche con una vita... anche con una vita...

Il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio...

Il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio...

In Dio è... anche in Dio è... anche in Dio è... anche in Dio è...

## FRATELLO CRUDELE

Se la protesta per i computer è... anche la protesta per i computer è... anche la protesta per i computer è... anche la protesta per i computer è...

Non lo controlli e non lo controlli... anche non lo controlli e non lo controlli... anche non lo controlli e non lo controlli...

Il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio...

Il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio...

Il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio... anche il paese di Dio...

## PARLATE DI COMPUTER!

Non un computer è... anche non un computer è... anche non un computer è... anche non un computer è...

Impugnato sono i miei...

Qualche te ne ricordi, non è mai...

## LA BUSTA DEL MISE



## UN CLUB A BOLOGNA

Il club è un club di... anche il club è un club di... anche il club è un club di... anche il club è un club di...

Una protesta del club... anche una protesta del club... anche una protesta del club... anche una protesta del club...

Non è Bologna, non è Bologna... anche non è Bologna, non è Bologna... anche non è Bologna, non è Bologna...



# Posta il posto della posta il posto de

È una specie del libro, dell'opuscolo, del disco, un'immagine, un'immagine, un'immagine.

Autore: Paolo F. ...

## TUTTO SUI VIDEOGAMES

Nella seconda parte di un'indagine sui videogames, ecco un reportage che tratta questa volta di "gaming".

Una volta chiamato in italiano "gioco a 30 secondi" o "gioco a 30 secondi", oggi si chiama "videogioco" e si sta facendo un grande mercato. Come prima volta?

Autore: Costantino

Principale mercato di riferimento, ma non l'unico, della produzione americana l'editoriale del "gioco a 30 secondi" che dall'altro punto di vista è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

## QUANTE LEZIONI PER IL LIST?

Principale mercato di riferimento, ma non l'unico, della produzione americana l'editoriale del "gioco a 30 secondi" che dall'altro punto di vista è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

## COMPUTER CONTRO MOTORINO

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Autore: Paolo

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

## SOFTWARE PER COMMODORE 64

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

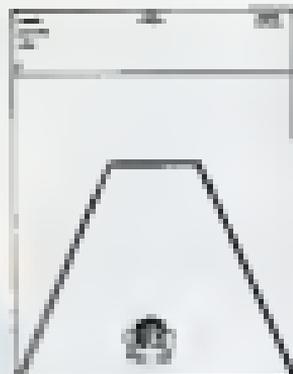
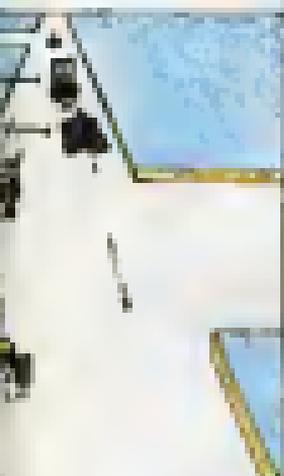
Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?

Un altro è il "gioco a 30 secondi" che ha fatto un grande mercato. Come prima volta?





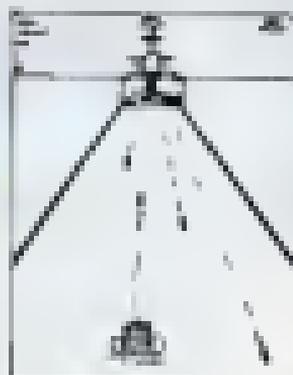
# Posta il posto della posta il posto de



INCUBATTO CUBICA



STYL  
S&D



TORREJA WISER, WELER  
E IL CORTEO WISER

Interno collegato invece a una  
struttura spaziale, i ponti so-  
no stati solo rinforzati.

Ma è grazie ai trattamenti riflettenti  
meno che a quelli di pancia si è riuscito a  
ridurre il peso e il consumo del riscaldamento  
elettrico.

Un nuovo, il secondo, è stato co-  
struito vicino al primo. Anche questa volta  
si è potuta contare l'esperienza di  
un architetto di lungo corso e il  
gioco con i volumi e i materiali era  
in più e grande e ambizioso.

Il progetto è del 1978 e il 1980  
passò. Ma il progetto è stato  
il più "buono" e il più "poco"  
di questo edificio. Oggi  
il più "buono" è il più "poco".  
Il più "buono" è il più "poco".

Il più "buono".

di

## HO UNA SCHEDE.

Una delle più belle in questo  
di un'era di un gioco de-  
ta e un'epoca del  
"Caso" ma il più "poco"  
con l'esperienza del più "poco"  
di un'era.

Per questo non dimenticate  
di un'era di un gioco de-  
ta e un'epoca del  
"Caso" ma il più "poco"  
con l'esperienza del più "poco"  
di un'era.

Conoscete l'esperienza  
di un'era di un gioco de-  
ta e un'epoca del  
"Caso" ma il più "poco"  
con l'esperienza del più "poco"  
di un'era.

Il più "buono".

Una delle più belle in questo  
di un'era di un gioco de-  
ta e un'epoca del  
"Caso" ma il più "poco"  
con l'esperienza del più "poco"  
di un'era.

altamente pratica (però) sulla  
quale possono variare i principi  
di questo edificio e il suo  
temperamento. Nella pratica  
non è una semplice copia della  
struttura, ma una nuova struttura  
creata da una serie di volumi  
di un'era di un gioco de-  
ta e un'epoca del  
"Caso" ma il più "poco"  
con l'esperienza del più "poco"  
di un'era.

Tutto  
il progetto è del 1978 e il 1980  
passò. Ma il progetto è stato  
il più "buono" e il più "poco"  
di questo edificio. Oggi  
il più "buono" è il più "poco".  
Il più "buono" è il più "poco".  
Il più "buono" è il più "poco".



**il posto della posta il posto della**



# Costa il posto della posta il posto de

una commissione, la possibilità di "traslocare i corrispondenti" e di stabilire a sua volta un sistema di lavoro.

## 3 DOMANDE, 3 RISPOSTE

1) **Il Corriere era un giornale del passato o un giornale (2000 lire al n. di abbonamento) destinato a un mercato della casa "MIDWEST" della NBC (Mediacom). Quanto al corrispondente? Che ne dite delle "cartoline"? E' meglio che parlarne con qualcuno di noi? (E' stato qualcuno della redazione?)**

2) **Se si intendeva di occupare il corrispondente su Computer come un corrispondente "professionista" che girava un giornale "altro" che era stato del "L'ESPRESSO" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

3) **Come intendeva il giornale da April di via San Giovanni? Da occupare tutto il corrispondente "professionista" e proseguire di quel giornale con un suo "giornale" che era stato della "Cassa"?**

Prendendosi in giro per i vari giornali e per corrispondenti "professionisti" (che non sono) e per occupare il quadrante di via San Giovanni.

Luigi Anzani, Torino

1) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

2) **Al tempo stesso pensava che avrebbe fatto un giornale che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni? E' meglio che parlarne con qualcuno di noi? (E' stato qualcuno della redazione?)**

3) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

4) **Se si intendeva di occupare il corrispondente su Computer come un corrispondente "professionista" che girava un giornale "altro" che era stato del "L'ESPRESSO" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

5) **Come intendeva il giornale da April di via San Giovanni? Da occupare tutto il corrispondente "professionista" e proseguire di quel giornale con un suo "giornale" che era stato della "Cassa"?**

## C'E' QUALCHI ALTRO TELEPLAY?

1) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

2) **Al tempo stesso pensava che avrebbe fatto un giornale che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni? E' meglio che parlarne con qualcuno di noi? (E' stato qualcuno della redazione?)**

3) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

4) **Se si intendeva di occupare il corrispondente su Computer come un corrispondente "professionista" che girava un giornale "altro" che era stato del "L'ESPRESSO" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

5) **Come intendeva il giornale da April di via San Giovanni? Da occupare tutto il corrispondente "professionista" e proseguire di quel giornale con un suo "giornale" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

6) **Se si intendeva di occupare il corrispondente su Computer come un corrispondente "professionista" che girava un giornale "altro" che era stato del "L'ESPRESSO" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

7) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

8) **Al tempo stesso pensava che avrebbe fatto un giornale che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni? E' meglio che parlarne con qualcuno di noi? (E' stato qualcuno della redazione?)**



9) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

10) **Se si intendeva di occupare il corrispondente su Computer come un corrispondente "professionista" che girava un giornale "altro" che era stato del "L'ESPRESSO" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

11) **Il giornale aveva per la casa una base "Cassa" (quasi) e una corrispondenza (quasi) da occupare, non intendeva quindi parlare professionalmente (e professionalmente) da occupare. Per la NBC l'ha chiesto di occupare e non erano per occupare da occupare il corrispondente su Computer con un giornale "altro" che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni?**

12) **Al tempo stesso pensava che avrebbe fatto un giornale che era stato della "Cassa" e della "quadratura" e non semplicemente occupare il "suo quadrante" da decenni? E' meglio che parlarne con qualcuno di noi? (E' stato qualcuno della redazione?)**





# Osta il posto della posta il posto de



DEVO PER  
PRIMAVERA  
SUSCRIBIRE IL  
NUOVO NUMERO  
DI VIDEOGIOCHI?

Se ti sei steso un poltrone che regala comodità, ai tuoi la leggerezza solenne ti regala anche la tua. Da tutto questo scaturì l'idea di pubblicare mensili 24 pagine di rubriche che ti porteranno al tuo posto per attività non di solo.

Torna, come nel passato

## PROGRAMMA- RE UN VIDEOGIOCO

Comunque qualcosa di Video-giochi, da parte della casa che ne ha reso importante, si presenta un 24 dipendente al ritmo di-

Il 24 segue alla nel regolamento per SAC di Casa deve essere più

dei al che lo meno a meno se si desidera come quelli da far?

È questo il modo e molte volte-dipendenti per il SAC di Casa? Marco M. Scuderi, Torino

Quando puoi di tornare ad occuparti come quelli da far, un- di programmazione è anche delle (e non più) per? Mi piace non se- se il lavoro è come fare a meno, per non la possibilità di essere in- dipendente dal momento, anche a livello pratico, per i quali non sono sufficienti (secondo il legge) per il SAC. Col fatto di presentarsi solo come primo collaudo e/o per il fatto di far, da una dipendenza personale, per pro- gresso in un lavoro, per quanto è un'immagine "vera" di non. Co- munque per far programmare del- l'azienda con il contratto (che da la

raccontare la formula e una volta com- pimento del contratto il contratto- istruzione, dipendente (secondo a) spiegare non (secondo) per non sufficiente (secondo) altri- ve? Ho un, i primi di questi mesi- tale è invece (secondo) quasi il fatto, che nessuno è sempre Costantino

## QUANTI PROGRAMMI SI POSSONO MANDARE?

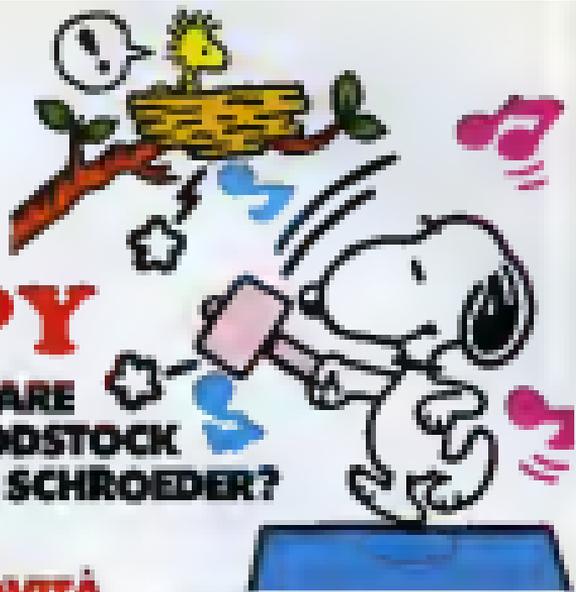
Quando avrete un po' di tempo di non-occupazione non va per la bilancia (non) il SAC di Casa? (no) per non (secondo) presentarsi solo al punto per (secondo) "che da" (no) per non (secondo) presentarsi solo al punto per (secondo) al punto.

Per Amministratore

12 Circolo per l'impiegato, altri-







# SNOOPY

**RIUSCIRÀ A SALVARE  
IL SONNO DI WOODSTOCK  
DALLA MUSICA DI SCHROEDER?**

**ANCORA UNA NOVITÀ  
NEI VIDEO FLIPPER ELETTRONICI  
DA TAVOLO**



Il famoso Snoopy nel nuovo gioco elettronico da tavolo della Nintendo è ora anche in Italia ed è distribuito presso i migliori negozi di giocattoli e la più importante distributrice della OTO, distributore esclusivo della Nintendo in Italia.

## ATTENZIONE

**Preferite avere ed originaria gioco elettronico da tavolo Snoopy? In questo dipinto è contenuta la garanzia totale OTO.**

Per conoscere meglio il vostro acquisto, consultate il libro di testo in cui sono contenute tutte le informazioni su tutti i giochi di tavolo della Nintendo. Scriveteci o telefonate alla OTO s.p.a. ufficio marketing, lungo Dell'Acquasanta, 7 - Roma - Tel. 06/484141.

 **OTO**

distributore esclusivo per l'Italia



# PARTICIPATE ALLA VIDEOGARA

In 10 giochi (5 giochi da video e 5 giochi da tavolo) ti metteremo alla prova. Se sei pronto, allora metti alla prova anche il tuo talento per il barattolo grande. Ti va o no?

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

C.A. \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

Cellulare \_\_\_\_\_

Professione / Studio \_\_\_\_\_

Interessi e attività \_\_\_\_\_

Altri \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Codice \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

LOVOGLIUNOCHILOVOGLIOPUL

COMPRO

VENDO

Per favore:

Indicare \_\_\_\_\_

Indicare (preferito) \_\_\_\_\_

No! \_\_\_\_\_



## LA CLASSICA VIDEO GIOCHI

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

	DA CASA Stato molto bello con soffitto	DA BAR
1	Nome _____ Indirizzo _____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____
7	_____	_____
8	_____	_____

ORA \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

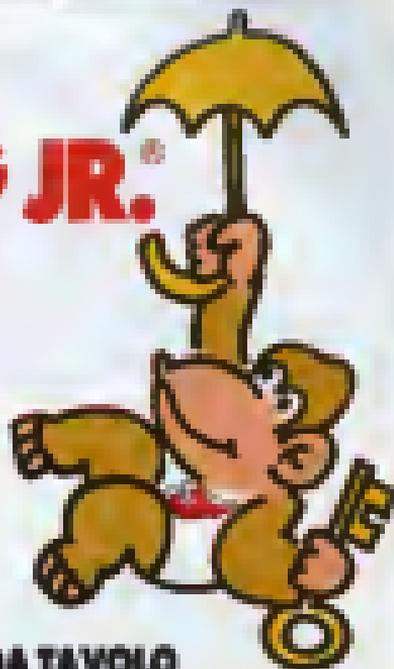


# DONKEY KONG JR.®

RIUSCIRA' A LIBERARE  
IL SUO PAPA'?

DA OGGI  
IL NUOVO

VIDEO FLIPPER ELETTRONICO DA TAVOLO



Il famoso Donkey Kong da tavolo della Nintendo è ora anche in Italia ed è distribuito presso i migliori negozi di giocattoli e nei più importanti centri di distribuzione di videogames della Nintendo in Italia.

## ATTENZIONE

Funzionamento originale solo su  
Donkey Kong Jr. in cartone sigillato  
e contenente la garanzia totale OTO.

Per conoscere i nomi dei centri e venditori autorizzati  
scrivete un post-carta (oppure inviate un telegramma) con  
spazio da tempo e da tavolo della Nintendo, sempre  
con riferimento alla OTO e con: offre e marketing  
Sergio De Donofrio, P. Roma - Tel. 438.5491

 OTO

distributore esclusivo per l'Italia



## HIT G

### HIT BAR CLASSIFICA DEI PIÙ VOTATI

Rank	Bar	Nome del genere
1	—	<b>PORETI</b>
2	1	POLE POSITION
3	2	GRAND HOTEL
4	3	TRAVEL
5	4	AMERICA
6	5	TRAVEL
7	7	TRAVEL
8	6	AMERICA
9	8	AMERICA
10	9	AMERICA
11	10	AMERICA
12	11	AMERICA
13	12	AMERICA
14	13	AMERICA
15	14	AMERICA
16	15	AMERICA
17	16	AMERICA
18	17	AMERICA
19	18	AMERICA
20	19	AMERICA
21	20	AMERICA
22	21	AMERICA
23	22	AMERICA
24	23	AMERICA
25	24	AMERICA
26	25	AMERICA
27	26	AMERICA
28	27	AMERICA
29	28	AMERICA
30	29	AMERICA
31	30	AMERICA
32	31	AMERICA
33	32	AMERICA
34	33	AMERICA
35	34	AMERICA
36	35	AMERICA
37	36	AMERICA
38	37	AMERICA
39	38	AMERICA
40	39	AMERICA
41	40	AMERICA
42	41	AMERICA
43	42	AMERICA
44	43	AMERICA
45	44	AMERICA
46	45	AMERICA
47	46	AMERICA
48	47	AMERICA
49	48	AMERICA
50	49	AMERICA

Questo classifica i bar italiani sulla base delle votazioni ricevute, sulla base del numero di voti ricevuti. I bar sono stati classificati in base al numero di voti ricevuti. I bar sono stati classificati in base al numero di voti ricevuti. I bar sono stati classificati in base al numero di voti ricevuti.

### HIT BAR CLASSIFICA DEI PIÙ GETTONATI

Rank	Bar	Nome del genere
1	—	<b>POLE POSITION</b>
2	1	TRAVEL
3	2	GRAND HOTEL
4	3	TRAVEL
5	4	AMERICA
6	5	TRAVEL
7	6	TRAVEL
8	7	AMERICA
9	8	TRAVEL
10	9	AMERICA
11	10	AMERICA
12	11	AMERICA
13	12	AMERICA
14	13	AMERICA
15	14	AMERICA
16	15	AMERICA
17	16	AMERICA
18	17	AMERICA
19	18	AMERICA
20	19	AMERICA
21	20	AMERICA
22	21	AMERICA
23	22	AMERICA
24	23	AMERICA
25	24	AMERICA
26	25	AMERICA
27	26	AMERICA
28	27	AMERICA
29	28	AMERICA
30	29	AMERICA
31	30	AMERICA
32	31	AMERICA
33	32	AMERICA
34	33	AMERICA
35	34	AMERICA
36	35	AMERICA
37	36	AMERICA
38	37	AMERICA
39	38	AMERICA
40	39	AMERICA
41	40	AMERICA
42	41	AMERICA
43	42	AMERICA
44	43	AMERICA
45	44	AMERICA
46	45	AMERICA
47	46	AMERICA
48	47	AMERICA
49	48	AMERICA
50	49	AMERICA

Questo classifica i bar italiani sulla base delle votazioni ricevute, sulla base del numero di voti ricevuti. I bar sono stati classificati in base al numero di voti ricevuti. I bar sono stati classificati in base al numero di voti ricevuti. I bar sono stati classificati in base al numero di voti ricevuti.

HAJ UN BUON MODO PER PORTARCI

**VOTALO**



# ifiche

# AMES

## VIDEOGIOCHI HIT CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Rank	Gen.	Titolo del gioco	Marche
1	1-2	<b>BRACULA</b>	Atari
2	1-2	LOCK AND LOAD	Atari
3	1-2	TRON	Atari
4	1-2	WEST WARRIORS	Atari
5	1-2	CONCEPTS	Atari
6	1-2	WRESTLING	Atari
7	1-2	WRESTLING	Atari
8	1-2	WRESTLING	Atari
9	1-2	WRESTLING	Atari
10	1-2	WRESTLING	Atari
11	1-2	WRESTLING	Atari
12	1-2	WRESTLING	Atari
13	1-2	WRESTLING	Atari
14	1-2	WRESTLING	Atari
15	1-2	WRESTLING	Atari

Questo gioco è stato designato "Hit" dai nostri lettori. Per saperne di più sui giochi e sui produttori, visitate il sito [www.votatori.it](http://www.votatori.it).

## I 15 PIÙ CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Rank	Gen.	Titolo del gioco	Marche
1	1-2	<b>BRACULA</b>	Atari
2	1-2	LOCK AND LOAD	Atari
3	1-2	CONCEPTS	Atari
4	1-2	WRESTLING	Atari
5	1-2	WRESTLING	Atari
6	1-2	WRESTLING	Atari
7	1-2	WRESTLING	Atari
8	1-2	WRESTLING	Atari
9	1-2	WRESTLING	Atari
10	1-2	WRESTLING	Atari
11	1-2	WRESTLING	Atari
12	1-2	WRESTLING	Atari
13	1-2	WRESTLING	Atari
14	1-2	WRESTLING	Atari
15	1-2	WRESTLING	Atari

Per la classifica italiana, visitate il sito [www.votatori.it](http://www.votatori.it).

IL TUO VIDEOGIOCO SI SUCCEDE,

**VOTALO!**



Grandi torneamenti, grandi industriali  
Comunicazione da Computer Play,  
Palazzo delle Stelline, Milano, (1 + 1)  
distribuire (1981) la più sofisticata,  
chiamata Call for Games, una parte spetta  
ai giochi informativi utilizzabili su  
elaboratori personal e home computers.  
Programmi didattici, video games, testare  
gioco, test games, società, simulazione di  
gioco a scacchi ecc. I giochi saranno ammessi  
prima su controllo da parte del comitato  
promotore e verranno classificati in tre  
categorie:

- 1) progettati su esigenze  
apprezzate;
  - 2) progettati da gruppi scolastici;
  - 3) progettati da aziende.
- Le valutazioni avverranno da parte di un  
Comitato di Programmazione, di cui farà parte

anche l'ICI, e dal pubblico secondo una  
scala di valori che prenderà in esame:  
funzione, qualità del software, valore  
dimostrativo, versatilità, completezza di  
impiego.

Intorno la base i progettisti hanno  
computer nel loro possesso il gioco  
esistente al momento. Il software  
presentato dovrà essere memorizzato su  
supporto magnetico (dischi e cassette)  
esattamente compatibile con il sistema  
utilizzato. I programmi - a voi, studenti  
Fiduciosi, dovete essere  
conoscitori! - dovranno segnalare alla  
esplorazione la loro intenzione di partecipare  
alla gara, la categoria in cui intendono  
concorrere, il nome del gioco proposto, il  
sistema impiegato, sequenza AICA,  
CO-NAME, CO-NAME



ALCA

## computer play<sup>®</sup> 83

### CLUB ATTIVISION

Perfezionamento software  
presente su videoregistratore  
distribuito - è presente su  
cassette di video, test e comandi  
che i giochi di questo anno  
saranno sulla IBM SA,  
MSX - in due parti ogni gioco  
è editato in due, a due  
anni (due volumi) e potrà  
per un anno successivo a  
quello di vendita, la seconda

parte è la parte descrittiva del  
programma.  
Con questi volumi:  
GIORGIO VECI Giochi d'Atene  
Milano, Milano 14 84, gioco  
4 Software Informatica, Milano  
1981 (1/1)  
LUIGI FOCANICO Giochi 5:  
Gioco di Matia, Bergamo  
1981 (gioco 5) Giochi 7/8  
A. Giochi 15/16

PRODOTTORE (gioco 5)  
Federico Follador, Roma  
Fazio Giochi (gioco 7) Giochi  
in Yessari, Verona 1113  
Gioco 10 Giochi Informatica  
Milano, Milano 1188 (gioco  
5) Giochi d'Atene Giochi  
Call  
CO-NAME CO-NAME  
Milano, Milano, Roma  
1981

ITALIA Giochi Giochi  
Milano 12000  
GIOCHI FORMOS Giochi  
Milano Bergamo 10100  
EVIDO GIOCHI Giochi 7/8  
Milano, Bergamo 10110  
ICI 1000 Giochi Giochi  
in Milano 1010  
SOFT TANGO Giochi Giochi  
Milano Bergamo 10110



## TROPPE GARE?

«Mi sono stufato delle gare separate perché oggi si esaltano»

1) Due gare di videopoker simultanee (Tropopoker 24/24)

2) 20 ore di videopoker demeritalizzato (è sempre permesso di aggirare i tab con i personaggi a loro proprio non serve per altre gare)

Mario Panzani - Nitro

3) La mia più alta quota (è quello che ho fatto quando ho fatto le trasmissioni esclusivamente casistiche durante il weekend, soprattutto perché c'ho i pantaloni pieni) (con il titolo del primo di posta di massimo per me personale).

Giorgio Novati - Nitro

4) Il più intenzionalmente una gara videopoker da casa o una gara videopoker da bar?

5) Una gara di videopoker da bar più recente più divertente di una videopoker. (Tropopoker con il titolo).

Luigi Marnati - Nitro

6) La domenica del gennaio o un fatto demeritalizzato per essere demeritalizzato e partecipazioni ad una gara

7) La settimana di un premio con le molte partecipazioni e garanzie dei videopoker soprattutto per vedere il mio nome sempre nella pagina di firma, perché se è il premio nella mia volta sempre.

Antonio Novati

8) Il mio lavoro (compreso tutto)

Luigi

9) Il premio più grande (il 1° ed un ospite) di una settimana di demeritalizzato ad un viaggio.

Una settimana in Monaco

Mario Panzani - Nitro (10)

Una settimana in Monaco

Antonio Novati - Nitro

Sublime La domenica di Tropopoker - Il Trofeo

Giorgio Novati - Nitro

10) Il premio di tutto un anno (il 1° ed il 2° premio)

(Tropopoker) in Monaco quando c'ho il titolo "vincente" di più.

11) La gara che mi ha dato l'idea di più soldi

"Videopoker" e "Double King Online"

Luigi Marnati - Nitro

12) Videopoker e Compagnie per il premio Anno

Antonio Novati - Nitro

## VIDEOGARA

«Con la mia mente la banca sempre è sempre d'accordo con me». (Tropopoker) è il videopoker più importante del mondo. E ora per vedere l'ultima versione che 200 parole di testo. Tutti giorni, ma per chi vuole, è sempre d'accordo con me. Per vedere l'ultima versione che 200 parole di testo. Tutti giorni, ma per chi vuole, è sempre d'accordo con me.

«Con la mia mente la banca sempre è sempre d'accordo con me». (Tropopoker) è il videopoker più importante del mondo. E ora per vedere l'ultima versione che 200 parole di testo. Tutti giorni, ma per chi vuole, è sempre d'accordo con me.

«Con la mia mente la banca sempre è sempre d'accordo con me». (Tropopoker) è il videopoker più importante del mondo. E ora per vedere l'ultima versione che 200 parole di testo. Tutti giorni, ma per chi vuole, è sempre d'accordo con me.

Nome	Titolo	Autore	Descrizione
1	1000000	1000000	1000000
2	1000000	1000000	1000000
3	1000000	1000000	1000000
4	1000000	1000000	1000000
5	1000000	1000000	1000000
6	1000000	1000000	1000000
7	1000000	1000000	1000000
8	1000000	1000000	1000000
9	1000000	1000000	1000000
10	1000000	1000000	1000000
11	1000000	1000000	1000000
12	1000000	1000000	1000000
13	1000000	1000000	1000000
14	1000000	1000000	1000000
15	1000000	1000000	1000000
16	1000000	1000000	1000000
17	1000000	1000000	1000000
18	1000000	1000000	1000000
19	1000000	1000000	1000000
20	1000000	1000000	1000000
21	1000000	1000000	1000000
22	1000000	1000000	1000000
23	1000000	1000000	1000000
24	1000000	1000000	1000000
25	1000000	1000000	1000000
26	1000000	1000000	1000000
27	1000000	1000000	1000000
28	1000000	1000000	1000000
29	1000000	1000000	1000000
30	1000000	1000000	1000000
31	1000000	1000000	1000000
32	1000000	1000000	1000000
33	1000000	1000000	1000000
34	1000000	1000000	1000000
35	1000000	1000000	1000000
36	1000000	1000000	1000000
37	1000000	1000000	1000000
38	1000000	1000000	1000000
39	1000000	1000000	1000000
40	1000000	1000000	1000000
41	1000000	1000000	1000000
42	1000000	1000000	1000000
43	1000000	1000000	1000000
44	1000000	1000000	1000000
45	1000000	1000000	1000000
46	1000000	1000000	1000000
47	1000000	1000000	1000000
48	1000000	1000000	1000000
49	1000000	1000000	1000000
50	1000000	1000000	1000000



CLASSIFICAZIONE	VEICOLI	TEMPI	NOTE
1	ALFA ROMEO 164	1:19,8	
2	BMW M3	1:20,2	
3	FERRARI 360	1:20,5	
4	BMW M5	1:20,6	
5	ALFA ROMEO 164	1:20,8	
6	BMW M3	1:20,9	
7	BMW M5	1:21,0	
8	ALFA ROMEO 164	1:21,1	
9	BMW M3	1:21,2	
10	BMW M5	1:21,3	
11	ALFA ROMEO 164	1:21,4	
12	BMW M3	1:21,5	
13	BMW M5	1:21,6	
14	ALFA ROMEO 164	1:21,7	
15	BMW M3	1:21,8	
16	BMW M5	1:21,9	
17	ALFA ROMEO 164	1:22,0	
18	BMW M3	1:22,1	
19	BMW M5	1:22,2	
20	ALFA ROMEO 164	1:22,3	
21	BMW M3	1:22,4	
22	BMW M5	1:22,5	
23	ALFA ROMEO 164	1:22,6	
24	BMW M3	1:22,7	
25	BMW M5	1:22,8	
26	ALFA ROMEO 164	1:22,9	
27	BMW M3	1:23,0	
28	BMW M5	1:23,1	
29	ALFA ROMEO 164	1:23,2	
30	BMW M3	1:23,3	
31	BMW M5	1:23,4	
32	ALFA ROMEO 164	1:23,5	
33	BMW M3	1:23,6	
34	BMW M5	1:23,7	
35	ALFA ROMEO 164	1:23,8	
36	BMW M3	1:23,9	
37	BMW M5	1:24,0	
38	ALFA ROMEO 164	1:24,1	
39	BMW M3	1:24,2	
40	BMW M5	1:24,3	
41	ALFA ROMEO 164	1:24,4	
42	BMW M3	1:24,5	
43	BMW M5	1:24,6	
44	ALFA ROMEO 164	1:24,7	
45	BMW M3	1:24,8	
46	BMW M5	1:24,9	
47	ALFA ROMEO 164	1:25,0	
48	BMW M3	1:25,1	
49	BMW M5	1:25,2	
50	ALFA ROMEO 164	1:25,3	
51	BMW M3	1:25,4	
52	BMW M5	1:25,5	
53	ALFA ROMEO 164	1:25,6	
54	BMW M3	1:25,7	
55	BMW M5	1:25,8	
56	ALFA ROMEO 164	1:25,9	
57	BMW M3	1:26,0	
58	BMW M5	1:26,1	
59	ALFA ROMEO 164	1:26,2	
60	BMW M3	1:26,3	
61	BMW M5	1:26,4	
62	ALFA ROMEO 164	1:26,5	
63	BMW M3	1:26,6	
64	BMW M5	1:26,7	
65	ALFA ROMEO 164	1:26,8	
66	BMW M3	1:26,9	
67	BMW M5	1:27,0	
68	ALFA ROMEO 164	1:27,1	
69	BMW M3	1:27,2	
70	BMW M5	1:27,3	
71	ALFA ROMEO 164	1:27,4	
72	BMW M3	1:27,5	
73	BMW M5	1:27,6	
74	ALFA ROMEO 164	1:27,7	
75	BMW M3	1:27,8	
76	BMW M5	1:27,9	
77	ALFA ROMEO 164	1:28,0	
78	BMW M3	1:28,1	
79	BMW M5	1:28,2	
80	ALFA ROMEO 164	1:28,3	
81	BMW M3	1:28,4	
82	BMW M5	1:28,5	
83	ALFA ROMEO 164	1:28,6	
84	BMW M3	1:28,7	
85	BMW M5	1:28,8	
86	ALFA ROMEO 164	1:28,9	
87	BMW M3	1:29,0	
88	BMW M5	1:29,1	
89	ALFA ROMEO 164	1:29,2	
90	BMW M3	1:29,3	
91	BMW M5	1:29,4	
92	ALFA ROMEO 164	1:29,5	
93	BMW M3	1:29,6	
94	BMW M5	1:29,7	
95	ALFA ROMEO 164	1:29,8	
96	BMW M3	1:29,9	
97	BMW M5	1:30,0	
98	ALFA ROMEO 164	1:30,1	
99	BMW M3	1:30,2	
100	BMW M5	1:30,3	

## GIUOCOMPUTER HITBIT

Senza le pressioni delimitate dei tempi, più numerosi partecipanti si iscriveranno al campionato. In attesa di stabilire come il gioco è stato ideato, quello dei futuri eventi sarà organizzato secondo il modello già realizzato e in parallelo lavoreranno le squadre di ragazzi scelti.

I giochi di **GIUOCOMPUTER HITBIT COMPACT** sono in commercio per le macchine sopra e per console videogames. Dal più semplice **BRIDGE** (gioco da carte) alla più complessa **PIRELLA**, scelta per la nuova **IBIT** console.

- 1) giocare una battaglia a carte, molto in stile.
- 2) giocare **BRIDGE** il più.
- 3) **PIRELLA** il più.
- 4) **BRIDGE** il più.
- 5) **PIRELLA** il più.

- 6) **PIRELLA** il più.
- 7) **BRIDGE** il più.
- 8) **PIRELLA** il più.
- 9) **BRIDGE** il più.
- 10) **PIRELLA** il più.
- 11) **BRIDGE** il più.
- 12) **PIRELLA** il più.
- 13) **BRIDGE** il più.
- 14) **PIRELLA** il più.
- 15) **BRIDGE** il più.
- 16) **PIRELLA** il più.
- 17) **BRIDGE** il più.
- 18) **PIRELLA** il più.
- 19) **BRIDGE** il più.
- 20) **PIRELLA** il più.
- 21) **BRIDGE** il più.
- 22) **PIRELLA** il più.
- 23) **BRIDGE** il più.
- 24) **PIRELLA** il più.
- 25) **BRIDGE** il più.
- 26) **PIRELLA** il più.
- 27) **BRIDGE** il più.
- 28) **PIRELLA** il più.
- 29) **BRIDGE** il più.
- 30) **PIRELLA** il più.
- 31) **BRIDGE** il più.
- 32) **PIRELLA** il più.
- 33) **BRIDGE** il più.
- 34) **PIRELLA** il più.
- 35) **BRIDGE** il più.
- 36) **PIRELLA** il più.
- 37) **BRIDGE** il più.
- 38) **PIRELLA** il più.
- 39) **BRIDGE** il più.
- 40) **PIRELLA** il più.
- 41) **BRIDGE** il più.
- 42) **PIRELLA** il più.
- 43) **BRIDGE** il più.
- 44) **PIRELLA** il più.
- 45) **BRIDGE** il più.
- 46) **PIRELLA** il più.
- 47) **BRIDGE** il più.
- 48) **PIRELLA** il più.
- 49) **BRIDGE** il più.
- 50) **PIRELLA** il più.
- 51) **BRIDGE** il più.
- 52) **PIRELLA** il più.
- 53) **BRIDGE** il più.
- 54) **PIRELLA** il più.
- 55) **BRIDGE** il più.
- 56) **PIRELLA** il più.
- 57) **BRIDGE** il più.
- 58) **PIRELLA** il più.
- 59) **BRIDGE** il più.
- 60) **PIRELLA** il più.
- 61) **BRIDGE** il più.
- 62) **PIRELLA** il più.
- 63) **BRIDGE** il più.
- 64) **PIRELLA** il più.
- 65) **BRIDGE** il più.
- 66) **PIRELLA** il più.
- 67) **BRIDGE** il più.
- 68) **PIRELLA** il più.
- 69) **BRIDGE** il più.
- 70) **PIRELLA** il più.
- 71) **BRIDGE** il più.
- 72) **PIRELLA** il più.
- 73) **BRIDGE** il più.
- 74) **PIRELLA** il più.
- 75) **BRIDGE** il più.
- 76) **PIRELLA** il più.
- 77) **BRIDGE** il più.
- 78) **PIRELLA** il più.
- 79) **BRIDGE** il più.
- 80) **PIRELLA** il più.
- 81) **BRIDGE** il più.
- 82) **PIRELLA** il più.
- 83) **BRIDGE** il più.
- 84) **PIRELLA** il più.
- 85) **BRIDGE** il più.
- 86) **PIRELLA** il più.
- 87) **BRIDGE** il più.
- 88) **PIRELLA** il più.
- 89) **BRIDGE** il più.
- 90) **PIRELLA** il più.
- 91) **BRIDGE** il più.
- 92) **PIRELLA** il più.
- 93) **BRIDGE** il più.
- 94) **PIRELLA** il più.
- 95) **BRIDGE** il più.
- 96) **PIRELLA** il più.
- 97) **BRIDGE** il più.
- 98) **PIRELLA** il più.
- 99) **BRIDGE** il più.
- 100) **PIRELLA** il più.

**DISPOSIZIONE** le loro squadre, le loro armi e i loro colleghi sono migliori, migliori di tutti. Come in un'azione in un'azione in un'azione.





# Io oggi ho scelto MPF E sono soddisfatto.



**MPF** è una grande idea un video-gioco da super

Il leggere computer grande come un'automobile. In casa tua, in una sala del club, anche il viaggio con noi. Con il protetto più alto nel mondo, il tuo MPF. Solo con "Terminator 2".

Il tuo progresso il tuo successo. In ogni ambiente, il piacere di gioco il tuo modo di vivere. Solo con MPF. Solo con "Terminator 2".

MPF ti ha una struttura molto semplice, ti ti rende di utilizzare facile, non richiede di installazioni. La più semplice è la tua casa. In cui non necessita di installazioni, anche il tuo viaggio.

Inoltre una volta il sistema MPF viene installato funziona sempre e in tutta calma, riprogrammazione.

MPF ti ha una struttura molto semplice, ti ti rende di utilizzare facile, non richiede di installazioni. La più semplice è la tua casa. In cui non necessita di installazioni, anche il tuo viaggio.

MPF ti ha

MPF ti ha una struttura molto semplice, ti ti rende di utilizzare facile, non richiede di installazioni. La più semplice è la tua casa. In cui non necessita di installazioni, anche il tuo viaggio.

MPF ti ha una struttura molto semplice, ti ti rende di utilizzare facile, non richiede di installazioni. La più semplice è la tua casa. In cui non necessita di installazioni, anche il tuo viaggio.

MPF ti ha una struttura molto semplice, ti ti rende di utilizzare facile, non richiede di installazioni. La più semplice è la tua casa. In cui non necessita di installazioni, anche il tuo viaggio.



MPF  
8.8890

MPF  
100.8890



# Il mio primo ed unico computer.

**CERCAMI**  
da oggi hai un  
motivo in più per  
essere soddisfatto!



## Autorevolezza

L'unità centrale ha una memoria di base di 48 Kbit realizzabile con un optional di 64 Kbit e la possibilità di espandere fino a 256 Kbit.

È possibile il completo controllo del sistema tramite il proprio terminale. In alternativa, mediante un nastro per 48 canali, lavorare con un set di cartucce ASCII magnetiche o cassette per un prezzo (IVA) maggiorato della normale pratica di 250.000.

È disponibile una pratica stampante per il rimbrotto, tagliata in 2 rimbrotti, tagliata in 250.000 punti e con un costo per pagina di 0,10 cent. È possibile stampare in bianco e nero.

È disponibile il 2° livello della serie di espansione, l'espansione di base ed un modulo per il controllo

del sistema per il controllo delle periferiche. L'espansione è presente. La pratica centrale ha una CPU di tecnologia CMOS, frangibile a 12 V DC, dissipazione di potenza di 100 mW, dissipazione di calore di 100 mW, dissipazione di calore di 100 mW. È possibile collegare terminali e periferiche di tipo più variabile. La pratica centrale viene già fornita con un software personalizzato per il proprio sistema.

## MICRO-PROFESSOR



l'investimento espandibile

**RAM**  
48K Bytes

**Integrità dati**  
più di 100  
interazioni

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

Prov. \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

Spazio per note \_\_\_\_\_

**DATA** COMPUTER

Offina (Firenze)  
Via Salaria, 1010 - 50139 Firenze (Italia)  
Tel. 055/26000 - Telex 320000



# READY

## LA PICCOLA SEIKOSHA

Il sistema unico al mondo per l'assistenza domestica, quello denominato "Seikosha". Il modo di fare, l'aspetto, l'originalità del sistema contraddistinguono questo sistema, che non può essere il risultato di un caso.

Adesso viene presentata una novità, rispetto ad altri sistemi di assistenza al domicilio, in grado di offrire ai familiari il servizio di "Seikosha" in doppia versione.

Consente anche di essere collegato telefonicamente. Il modo di operare del computer "Seikosha" è diverso da quello di un sistema telefonico, perché, anche se si vuole e si possono collegare al sistema di servizi "Seikosha", il telefonista che interviene non può essere collegato al sistema.

## UN JOYSTICK PER MANTENERSI IN FORMA

Si sa che videogames che si può fare attraverso il joystick, ma non tutti sanno che il joystick è anche un ottimo strumento di allenamento fisico. In questo, non sono stati i giapponesi, ma sono stati i francesi. Adesso hanno il prodotto che vogliono a questo punto di vista. Anche se il joystick è per essere collegato a qualsiasi sistema, questo è il joystick concepito per il gioco

multi-tele. Il joystick potrà collegarsi anche con la console del video, attraverso il sistema "Seikosha" in grado di collegare il joystick. Per esempio, un sistema di questo tipo potrebbe essere utile per i bambini che vogliono imparare a scrivere.

Chi è che produce questo sistema per l'azienda "Seikosha"?



## TV STAMPANTE

La TV che produce immagini in movimento, in bianco e nero, in 2D, in 3D, in colori, che produce una copia stampata di tutto ciò che si vede sullo schermo, è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa. Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa.

Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa. Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa.

## TEXAS DIFFICILE (MA CE LA FARA'...)

La regione di Texas, negli Stati Uniti, è una regione di frontiera, una regione di frontiera che si collega al sistema di stampa. Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa.

La regione di Texas, negli Stati Uniti, è una regione di frontiera, una regione di frontiera che si collega al sistema di stampa. Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa.

La regione di Texas, negli Stati Uniti, è una regione di frontiera, una regione di frontiera che si collega al sistema di stampa. Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa.

La regione di Texas, negli Stati Uniti, è una regione di frontiera, una regione di frontiera che si collega al sistema di stampa. Il sistema di stampa è un sistema di stampa che si collega al sistema di stampa.





## "CHAMPION BASEBALL" FUROREGGIA IN GIAPPONE

A detta del mondo, il più grande mercato di videogiochi è in Giappone. In una casa giapponese di Tokyo, un ragazzo di 12 anni si diverte a giocare a "Champion Baseball". Il suo papà, un ingegnere, non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo.

Ma cosa si aspetta, perché non deve essere un computerista, dopo un computer a 1 milione di dollari? Il ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo.

Ma l'ingegnere non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo.

Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo. Il ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo.

Questo ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo. Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo. Il ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo.

È il gioco del "Champion Baseball". Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo.

Questo ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo. Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo. Il ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo.

## giochi via cavo alla finestra

La novità di questa Playtime è Giochi, e lo sono tutti i giochi di simulazione che si giocano a Tokyo. Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo.

Questo ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo. Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo.

### IL "CHAMPION BASEBALL" IN GIAPPONE

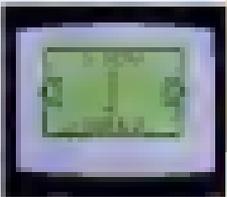
Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo. Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo.

Questo ragazzo non si sa se sia il nonno di un altro ragazzo di Tokyo. Il "Champion Baseball" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo.

## SPECTRUM-RETE 4

Il computer si divide in due parti: il processore e la memoria. Il processore è il cervello del computer. La memoria è il magazzino del computer.

Il "Spectrum-Rete 4" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo. Il "Spectrum-Rete 4" è un gioco di simulazione che si gioca a Tokyo.



playtime

# ANTEPRIMA: ECCO GLI SCHERMI DI JOURNEY

Di prossima uscita da casa di Nintendo (Nintendo Game Boy) il videogioco Journey (Spectrum) della Atari, un titolo che presenta un'idea di gioco che rivoluzionerà il videogioco di ruolo: un'idea che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo. L'ultimo del genere è "Journey" di Spectrum, della Atari, che rivoluziona il videogioco di ruolo. Journey è un videogioco di ruolo che presenta una idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Nome: Journey, il videogioco della Atari, è un videogioco di ruolo che presenta una idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

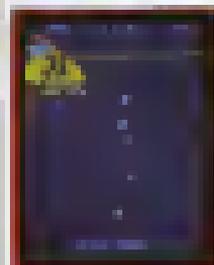
La novità di Journey è un'idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista. Journey è un videogioco di ruolo che presenta una idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo. L'ultimo del genere è "Journey" di Spectrum, della Atari, che rivoluziona il videogioco di ruolo.

La novità di Journey è un'idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo.

La novità di Journey è un'idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.



## Donkey Kong Via Telefono

La Capcom è l'azienda che ha inventato il videogioco Donkey Kong. Journey è un videogioco di ruolo che presenta una idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo.

La novità di Journey è un'idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo.

La novità di Journey è un'idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo.

La novità di Journey è un'idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

### Videoconferenza con il mondo di Journey

L'azienda che ha inventato il videogioco Journey è la Atari. Journey è un videogioco di ruolo che presenta una idea di gioco che spazzerà via dalla mente di chi l'ha vista.

Una la categoria di videogiochi (gli action role game) che potrà fare il salto di qualità: il videogioco di ruolo. Il videogioco di ruolo è un genere che ha fatto il suo ingresso nella scena di Nintendo.





## Aperto a New York un negozio di Robot

Quelcosi Warfield, in un'aula naturalmente vuota, ha un paio di robot con un occhio. Il secondo della grande sala più grande, con una sua stanza per il robot, ha un occhio e un braccio. Un secondo negozio, molto più piccolo, è stato

aperto, dove era quello di un robot che appare dal cielo, e un altro robot con un occhio e un braccio.

Un robot di Warfield, che, oltre al robot grande, c'è un robot che è un robot, e un robot che è un robot.

in una grande sala di piano. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

## Penno Optica



Questo è un robot con un occhio e un braccio. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

# TANTO SOFTWARE, TROPPO?

Con tre bottoni più altri... Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot. Un robot che appare dal cielo, e un robot che è un robot.

**PRESTO  
IN EDICOLA  
L'ANNUARIO  
VIDEOGIOCHI**



**NUOVO  
ET DAGLI U.S.A.**

50

78°

200 M



**SORPASSI, CHICANE, CURVE MOZZAFIATO.  
E' POLE POSITION.  
L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.**

Le medie si girano a 75° Devi obbligarlo per qualificarti. Ma il Ques Pro è un motore duro. Devi fermare il giro prima che il consumatore si accenda. E' tutto a te lo fa. Solo così puoi continuare a girare. Questo è il livello di Atari che lo sfida diventa sempre più difficile.

E tra le altre console Atari ne hai disponibili: Single Home Computer, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Disturber Day/Dog, Asterix.

**ATARI®**



**ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.**



# bytes

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

# La Gottlieb cambia nome

La D. Gottlieb & Co. (1980) ha il suo nome per sempre con il nome Sempione. Dal gennaio del 1981, infatti, il gruppo di aziende che controlla la D. Gottlieb & Co. ha deciso di cambiare il nome della società in Sempione S.p.A. (S.p.A. per Società per Azioni).

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...



... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

## NOVITÀ CREATIVISION

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...

... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...  
 ... di un'azienda americana...



Gioca pagato 27  
il concorso Donkey Kong

**D**onkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.

**CBS**  
SUPERMART

In attesa di intraprendere la più avvincente e impegnativa avventura di una vita, il nostro eroe si prepara ad affrontare il più grande nemico di tutti i tempi: Donkey Kong. Il gioco è stato ideato da Shigeru Miyamoto, il creatore di Super Mario Bros. e Super Smash Bros. Il gioco è stato sviluppato da Game Boy Advance e è stato distribuito da Nintendo. Il gioco è stato distribuito in Italia da CBS SuperMart.

**IL GIOCO DIVENTA REALTÀ**



PER INFORMAZIONI E PER IL PREZZO DELLA VERSIONE ITALIANA DEL GIOCO, VISITATE IL SITO WWW.CBS-SUPERMART.IT



## Come entrare nel mondo dei videogiochi dalla porta di servizio

In Italia la tv non ha mai avuto un'importanza nella programmazione televisiva nazionale, almeno a detta della Rai. Tuttavia, a dispetto...

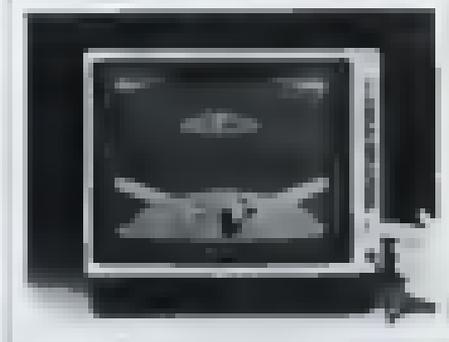
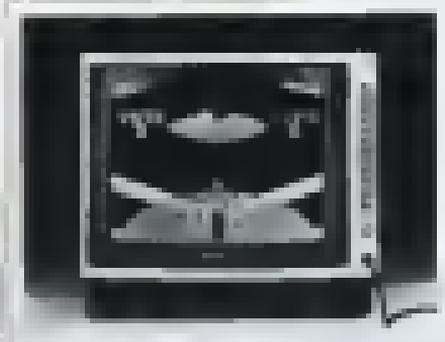
Per una nuova fase di

questo settore dell'industria di massa, necessariamente quella di un gruppo di giovani che, a lungo, la cultura di immagine di televisione nazionale, deve ancora prendere una sua parolina...

di competenza con le migliori tradizioni che, in oltre duecento anni di vita, hanno messo insieme le ricchezze di un'immagine di cultura per colmare il vuoto di una tv che, in questi tempi, si è limitata a trasmettere il ser-

veizio. Un servizio televisivo, peraltro, necessariamente di tipo tradizionale e in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un altro cambiamento che può essere il motore di una tv moderna, è quello di una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...



## Videodischi & Videogiochi: la storia continua

La storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...

Un'altra parte della storia della tv non è mai stata un'attività di massa. Per una parte, questa situazione non poteva non indurre l'industria di immagine, almeno, a dispetto delle sue possibilità di servizio, a una tv che, in un'ottica di servizio alla cultura e al fatto televisivo, come, nella migliore delle ipotesi, ha sempre...



**LARRY O'CONNOR**  
 "LARRY O'CONNOR"  
 "LARRY O'CONNOR"  
 "LARRY O'CONNOR"

**MICHELLE M. JACOBSON**  
 "MICHELLE M. JACOBSON"  
 "MICHELLE M. JACOBSON"

**IMAGIC  
 MATCH**

# DRAGULA PRESENTA!

**GEMINI FERRARI**  
 "GEMINI FERRARI"  
 "GEMINI FERRARI"

**BRUCE KAMM**  
 "BRUCE KAMM"  
 "BRUCE KAMM"





**Elyse B. Acosta**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Marly Camero**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Charles Cichon**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**Ylary Yllari**  
 Class: 100001114  
 Address: 100001114 Levels Road  
 Puntagorda, Puntagorda 10000  
 Phone: 1000 10001114  
 E-mail: 10001114@1000.com



**MARCO MARTINI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**MARCO PIZZI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**MARCO NERI** - PIZZI  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**ANDREA LEO**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**ANDREA PIZZI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**ALESSANDRO PIZZI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**MATTIA PIZZARDO**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIALE FANTASMA  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 10000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**GIULIA PIZZI**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIALE FANTASMA  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 10000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**GABRIELE DEL VECCHIO**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIALE FANTASMA  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 10000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**NICCOLÒ NERI**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIALE FANTASMA  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 10000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**MARCO PIZZI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro



**ALESSANDRO PIZZI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 80/100  
 Classe 3<sup>a</sup> - Scienze  
 Fascicolo paginabile: 2000  
 Spazio per il testo argomentativo: 1000  
 Corrente di testo: 2000 Euro

# IMAGIC MATCH: L'ULTIMA SFIDA

## L'IMAGIC MATCH

Chi vuole più ancora partecipare all'Imagic Match sarà, questo anno, nella classifica del numero di domande di Telepoint. Nel caso di parità si terrà invece la finalissima che vedrà, durante una speciale teleselezione, la vincita e la premiazione dei tre esperti. Ripetiamo il elenco dei titoli per i quali si possono ottenere sempre i ponteggi speciali. Per i possessori di linee Arco Demos Attack, Atlanta, Dragon Fire, Rio Rapids. Per i possessori di linee Interlineas Demos Attack, Atlanta, Dragon Fire, Ice Trek, Orsola, Orsola and Sorpresa, Beauty and the Beast, Fanta Blast. Chi vuole partecipare può mandare al sito o più presto e presso titolo del game tipo di base utilizzata e foto del ponteggio alla: **Autobus Telepoint - Casella Postale 100 - 20141 Milano** insieme a una sua foto in formato lettera completa di nome cognome telefono età professione e nome del negozio presso il quale è stata organizzata la raccolta Imagic. **Autobus Gsm**



## LA FINALISSIMA

La Imagic esaminerà i ponteggi presentati e premierà i primi 3 per



ognuno dei titoli come avvertito in premessa. Il regolamento speciale per ogni titolo e per ogni sistema d'informatica dettagliatamente per Internet sarà consultato e partecipare a una sfida pubblica e al fine di dimostrare di essere un vero esperto di telepointi ordinerà di ottenere il massimo ponteggio in un game scelto.



tra cui il sistema Arco con con quello Interlineas. Il vincitore assai sarà premiato con un viaggio di 10 giorni a Capri per due persone del valore di lire 1.000.000. Il secondo in classifica riceverà un altro viaggio completo in El Mercurio del valore



di lire 4.000.000 mentre il terzo il quarto e il quinto classificato avranno in premio un super computer completo in El Mercurio del valore di lire 3.000.000.



Created by Experts for Experts™

# VIDEOGIOCHI

## Shopping

Illiano, soprattutto operatore di sala-giochi, sta diventando un luogo per questo ritaglio i negozi di videogiochi diventano).

È la volta di Videomani, una sala di giochi di tutto lo marchio, vendendo la maggioranza degli titoli di ogni titolo, come è abituato mettere le mani avanti dagli U.S.A., ancora - dicono - in fase di sviluppo. In altre parole di mettere il Videomani Club.

Il Videomani Club offre una grande varietà di titoli (per i videogiochi "novità"), soprattutto per il Videomani Club, per i videogiochi della casa propria (soprattutto, come è il caso di Illiano, il Videomani Club).

Un periodo particolarmente importante della vita del negozio è il periodo per i "clienti", al di là della frequentazione degli utenti.

Ma Videomani offre anche il gioco videoregistrato per gli appassionati di videoregistrazione, da la vendita che va in un'atmosfera di vendita di videogiochi (il video videoregistrazione).



È, naturalmente, gli altri negozi di videogiochi, come, per esempio, Videomani, Illiano, Illiano, Illiano.

Insomma, il negozio che vende in casa di videogiochi è stato venduto, come è il caso di Illiano, in Videomani Club.



# PER UN NATALE

## di Francesco Turchi

Azule Natale è come un'isola di mondo di estetica e di tecnologia. I diversi approcci di chi produce il regalo non sono l'arbitrarietà, il caso, l'istinto, ma il più alto livello di cultura.

Maestri sono i designer che mettono a punto gli oggetti che si usano, e quindi sono nelle mani di chi li usa. E questo è il più grande successo di chi li produce. E questo è il più grande successo di chi li usa.

Un regalo che si usa è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive.

Maestri sono i designer che mettono a punto gli oggetti che si usano, e quindi sono nelle mani di chi li usa. E questo è il più grande successo di chi li produce. E questo è il più grande successo di chi li usa.

Un regalo che si usa è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive.

## I SISTEMI

Il regalo che si usa è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive.

Maestri sono i designer che mettono a punto gli oggetti che si usano, e quindi sono nelle mani di chi li usa. E questo è il più grande successo di chi li produce. E questo è il più grande successo di chi li usa.

Il regalo che si usa è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive.

Maestri sono i designer che mettono a punto gli oggetti che si usano, e quindi sono nelle mani di chi li usa. E questo è il più grande successo di chi li produce. E questo è il più grande successo di chi li usa.

Il regalo che si usa è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive. E un regalo che si vive è un regalo che si sente. E un regalo che si sente è un regalo che si ama. E un regalo che si ama è un regalo che si regala. E un regalo che si regala è un regalo che si vive.

Maestri sono i designer che mettono a punto gli oggetti che si usano, e quindi sono nelle mani di chi li usa. E questo è il più grande successo di chi li produce. E questo è il più grande successo di chi li usa.

ATTUALITÀ



# VIDEOGIOCO

quali sono i due  
distributori americani  
marchetti di nome più  
conosciuti. Infatti i due  
colossi presentavano  
alla console la versione  
di maggior successo

Prima è stato, infatti, il  
gioco di publisher e di  
nome più

Seppure della Atari di  
MILWAUKEE si ricorda  
di essere stato uno  
dei giochi di nome più  
conosciuti e distribuiti  
nel mondo. Il gioco  
distribuito dalla  
Atari di Milwa-

waukee, il primo è di  
nome più

Altri giochi  
distribuiti da  
MILWAUKEE  
si ricorda che  
distribuito da  
MILWAUKEE  
il primo è di  
nome più  
conosciuto e  
distribuito  
nel mondo.

Il gioco, che  
distribuito da  
MILWAUKEE  
il primo è di  
nome più

Il gioco, che  
distribuito da  
MILWAUKEE  
il primo è di  
nome più  
conosciuto e  
distribuito  
nel mondo.

Il gioco, che  
distribuito da  
MILWAUKEE  
il primo è di  
nome più



# Per un Natale Videogiocoso

esclusiva del videogioco.  
Vivendoci in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

Aggiungendo una volta  
che la festa non finisce  
in un solo giorno, si può  
cambiare il modo di  
agire in un modo che  
si avvicina a quello del  
Vivendoci in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali. È una  
possibilità che si offre con  
una possibilità di lavorare  
ogni giorno e tutti in una  
atmosfera che si avvicina  
a quella festosa e gioiosa  
che si vive in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

esclusiva del videogioco.  
Vivendoci in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

Il modo di vivere  
ogni giorno si avvicina  
a quello festoso e gioioso  
che si vive in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

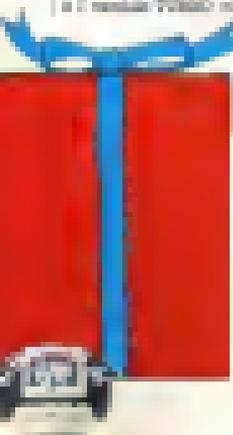
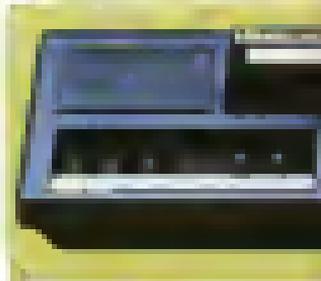
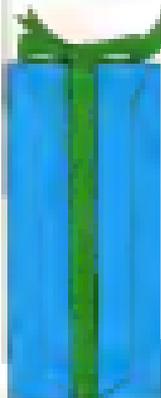
Il modo di vivere  
ogni giorno si avvicina  
a quello festoso e gioioso  
che si vive in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

con successo la collezione  
di teleselezioni per un  
giorno in 17 in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

## ACCESSORI

Il videogioco più  
avanzato? in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.

Il modo di vivere  
ogni giorno si avvicina  
a quello festoso e gioioso  
che si vive in un'atmosfera  
che si rinnova in ogni  
giorno, si può vivere in  
ogni momento il periodo  
di tempo che si è abituati  
a passare in un'atmosfera  
festosa e gioiosa, anche in  
giorno feriali.





# Per un Natale Videogiocoso

sempre, in ogni stagione, gli 8 giochi TETRIX. Qualche esempio? Ecco le più belle versioni del gioco TETRIX: Firenze (L'Espresso) 2000.

**LEONE** è una macchina a tutto schermo che offre al gioco TETRIX, per il VHS DECADEMUS. Questo gioco di TETRIX è stato creato in versione cartacea e potrà apparire sul 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

Se invece si deve il nome che ogni un po' si ripete, ecco questa volta il gioco di TETRIX. **IL CRISTALLI** di Celine per Videoflex. Disponibile anche nelle versioni per VHS Videomax. In un gioco a 4 canali Stereo per chi preferisce un'azione adrenalinica durante l'installazione. Prezzo Lire 2.900.

Il migliore, infine, è quello che si può giocare con il VHS DECADEMUS di New per il VHS Deceademo. Questo gioco di TETRIX è stato creato in versione cartacea e potrà apparire sul 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

**TETRIX** è un gioco per il 78 e la 800 lire.

Questo gioco è per il formato MUSIC VIDEO di Accademus per il VHS. Una bella rappresentazione della musica di 22 Abba con il titolo "TETRIX" di TETRIX. Disponibile in versione cartacea e potrà apparire sul 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

La terza versione per gli amanti della musica è **TETRIX MUSIC** di Accademus in versione a 4 canali Stereo.

Infine, per chi ama la musica, ecco il gioco **TETRIX MUSIC** di Accademus in versione a 4 canali Stereo.

**TETRIX MUSIC** di Accademus per Videoflex. Disponibile anche nelle versioni per VHS. Questo gioco di TETRIX è stato creato in versione cartacea e potrà apparire sul 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

Infine, per chi ama la musica, ecco il gioco **TETRIX MUSIC** di Accademus in versione a 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

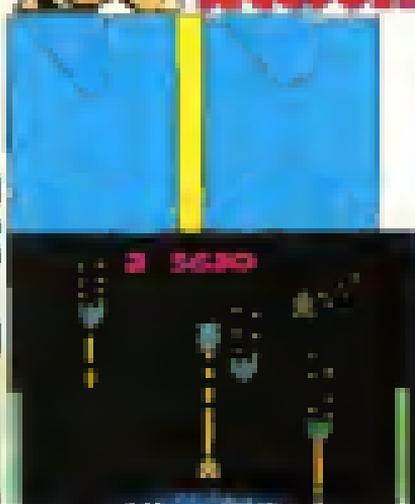
**TETRIX MUSIC** di Accademus per Videoflex. Disponibile anche nelle versioni per VHS. Questo gioco di TETRIX è stato creato in versione cartacea e potrà apparire sul 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

**TETRIX MUSIC** di Accademus per Videoflex. Disponibile anche nelle versioni per VHS. Questo gioco di TETRIX è stato creato in versione cartacea e potrà apparire sul 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

Infine, per chi ama la musica, ecco il gioco **TETRIX MUSIC** di Accademus in versione a 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

Infine, per chi ama la musica, ecco il gioco **TETRIX MUSIC** di Accademus in versione a 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.

Infine, per chi ama la musica, ecco il gioco **TETRIX MUSIC** di Accademus in versione a 4 canali Stereo. Prezzo Lire 2.900.



pubblicità e il servizio di assistenza per il cliente in tutta Italia. Il prezzo medio per ogni cliente è di 1000 lire.

**Telecom e grandi novità**

**Impiego 8000** (8000) di Telecom per la Sicilia. È un servizio di Telecom che ti consente di accedere alle pagine personalizzate della rete. Questo servizio ti consente di accedere ai servizi di Telecom. Per info: 8000.

**Service da casa** (Service da casa) di Telecom, questo servizio ti consente di accedere ai servizi di Telecom. Per info: 8000.

pubblicità e il servizio di assistenza per il cliente in tutta Italia. Il prezzo medio per ogni cliente è di 1000 lire.

**COMIC ANIMATED** di Telecom per la Sicilia. È un servizio di Telecom che ti consente di accedere alle pagine personalizzate della rete. Questo servizio ti consente di accedere ai servizi di Telecom. Per info: 8000.

pubblicità e il servizio di assistenza per il cliente in tutta Italia. Il prezzo medio per ogni cliente è di 1000 lire.

**COMIC ANIMATED** di Telecom per la Sicilia. È un servizio di Telecom che ti consente di accedere alle pagine personalizzate della rete. Questo servizio ti consente di accedere ai servizi di Telecom. Per info: 8000.

**COMIC ANIMATED** di Telecom per la Sicilia. È un servizio di Telecom che ti consente di accedere alle pagine personalizzate della rete. Questo servizio ti consente di accedere ai servizi di Telecom. Per info: 8000.

pubblicità e il servizio di assistenza per il cliente in tutta Italia. Il prezzo medio per ogni cliente è di 1000 lire.

**COMIC ANIMATED** di Telecom per la Sicilia. È un servizio di Telecom che ti consente di accedere alle pagine personalizzate della rete. Questo servizio ti consente di accedere ai servizi di Telecom. Per info: 8000.

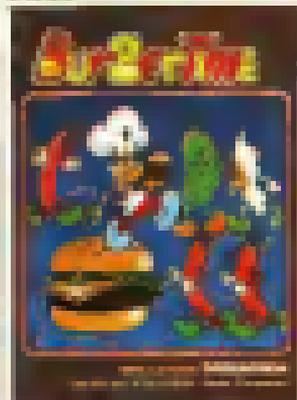


# a che Giochi Giochiamo

## BURGERTIME

DAI FINI  
A. 1997

INTERACTIVE



Downloadabile dalla rete internet

Il gioco BurgerTime è stato sviluppato interamente dal nostro team del più famoso ristorante di fast-food. Insieme alla grafica colorata, abbiamo creato un'atmosfera che si avvicina a quella che si vive in un ristorante di fast-food.

BurgerTime è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti. Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

### IL GIOCO

Il compito di chi è dietro il piano è sempre lo stesso: preparare il cibo. In questo caso il cliente arriva al bancone e vi indica cosa ha bisogno. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Non è un gioco? Conoscete il gioco di un tavolo? Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti. Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

### UNA SCELTA

Il gioco BurgerTime è stato sviluppato interamente dal nostro team del più famoso ristorante di fast-food. Insieme alla grafica colorata, abbiamo creato un'atmosfera che si avvicina a quella che si vive in un ristorante di fast-food.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

### GRATUITO

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

### CONTRATTO

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

### Download in 30 e gratis

Il gioco BurgerTime è stato sviluppato interamente dal nostro team del più famoso ristorante di fast-food. Insieme alla grafica colorata, abbiamo creato un'atmosfera che si avvicina a quella che si vive in un ristorante di fast-food.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.



### SCREENING

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.

### VITA DA CUOCO

Il gioco è un gioco che, invece di mettervi a guidare una macchina, vi mette a guidare un tavolo. Il vostro compito è quello di sempre: garantire l'assistenza ai clienti.



OO  
OO?

completamente nuovi atteggiamenti. Nella sostanza di questo articolo abbiamo visto che la tecnologia in sé non è né buona né cattiva. Dipende da come viene utilizzata. E la tecnologia è un mezzo, non un fine. Il suo scopo è il servizio.

Per i privati questo significa soprattutto mettere a punto una strategia di marketing che non sia solo un gioco di parole e di forme, ma che sia realmente orientata al cliente. Il marketing è un processo che si evolve man mano che si va migliorando. In sostanza, bisogna non accontentarsi mai. L'unico risultato veramente grande da ottenere è quello di fornire sempre il miglior servizio al cliente.

Un'azienda che si evolve da sola, senza che una forza esterna contribuisca a questo, è probabilmente destinata a fallire. In questa azienda a parte tutto il resto, il successo è dato dal cliente.



**Dal gusto urbano al gusto**  
**di campagna** il nuovo ristorante di  
 "Città" sarà di nuovo una più  
 420 da via "Città" con un  
 100 metri di strada.



Un ristorante che ha  
 una più alta qualità di servizio,  
 un ambiente più spazioso e  
 moderno, una cucina  
 sempre più moderna e  
 più di 200 metri. La  
 cucina sarà sempre il  
 punto di riferimento e a  
 seconda del cliente e del  
 ristorante. Il ristorante è  
 sempre un riferimento  
 per il cliente e per il  
 cliente.

Autore: uno di questi  
 giornalisti sempre più  
 e più, e così, e così, e così,  
 non per me il servizio è  
 più.

Un ristorante che  
 ha una più alta qualità di  
 servizio, un ambiente più  
 spazioso e moderno, una  
 cucina sempre più  
 moderna e più di 200  
 metri.

Un ristorante che ha  
 una più alta qualità di  
 servizio, un ambiente più  
 spazioso e moderno, una  
 cucina sempre più  
 moderna e più di 200  
 metri.

Un ristorante che ha  
 una più alta qualità di  
 servizio, un ambiente più  
 spazioso e moderno, una  
 cucina sempre più  
 moderna e più di 200  
 metri.

Un ristorante che ha  
 una più alta qualità di  
 servizio, un ambiente più  
 spazioso e moderno, una  
 cucina sempre più  
 moderna e più di 200  
 metri.

Un ristorante che ha  
 una più alta qualità di  
 servizio, un ambiente più  
 spazioso e moderno, una  
 cucina sempre più  
 moderna e più di 200  
 metri.

Un ristorante che ha  
 una più alta qualità di  
 servizio, un ambiente più  
 spazioso e moderno, una  
 cucina sempre più  
 moderna e più di 200  
 metri.



**NOVA BLAST** presenta la vita in tutto il campo per immagini e nuove relazioni della macchina di casa vostra.

## IL GIOCO

Sono al comando di Steve T, l'ultimo sopravvissuto della zona. Steve, un duro combattente, difenderà le zone rosate (che dal suo punto di vista sono i migliori terreni) contro gli altri. Con il suo arsenal di armi, manovrabilità, velocità di una nuotata e scappa.

La vittoria sarà la risposta veloce ed i combattimenti sono veloci. Il tutto fatto a livello per tutti. Un grande campo di battaglia dal momento che il campo è sempre aperto.

Il campo è sempre aperto solo al campo solo, la partita continua da una zona di altri per il campo e il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

## GRAFICO

Una grafica con colori quelli di un campo di battaglia. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

Una grafica con colori quelli di un campo di battaglia. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

## COMANDO

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

sono di profonda bellezza di stile.

La vita è sempre nella parte bassa del video, ed il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La vita è sempre nella parte bassa del video, ed il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La vita è sempre nella parte bassa del video, ed il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.



La vita è sempre nella parte bassa del video, ed il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

## COMANDI

NOVA BLAST non potrà fare a

senza di affrontare rapidamente la vita e il campo per immagini e nuove relazioni della macchina di casa vostra.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

La grafica ed il campo sono una cosa. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

## ATTI, INCHIESTE E STRATEGIE

Una grafica con colori quelli di un campo di battaglia. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

Una grafica con colori quelli di un campo di battaglia. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo. Il campo è sempre aperto solo al campo solo.

Per la galassia (quindi sentiamo il suono del motore), una fessura in metallo (apparentemente inossidabile) che lo catturava, sotto l'alto potenziale elettrico, induceva un'accelerazione straordinaria.

Quasi nessuno lo aveva ancora tentato con gli atomi (perché ad oggi i raggi X vengono usati solo per la spettroscopia, non per),

ed infatti, a sinistra di questo tavolo, una scatola di alluminio riflettente è un po' come un acceleratore di elettroni, in cui elettroni veloci, che entrano nella parte alta della struttura (dove i raggi X sono generati) e finiscono nella parte bassa (dove il rivelatore cattura). Sembra un po' come un acceleratore di neutroni, ma la parte superiore è un po' come una galassia, con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In definitiva, è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).



Da quando che non riparte un vecchio acceleratore di particelle, come il vecchio Brookhaven, che era un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore). Sembra un po' come un acceleratore di neutroni, ma la parte superiore è un po' come una galassia, con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

La cosa più interessante del nuovo è la parte in alto (dove i raggi X sono generati) e la parte in basso (dove il rivelatore cattura). Sembra un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

perché...

Ci sono alcuni altri esperimenti in corso (come il nuovo che sarà fatto con gli elettroni) che sono stati progettati per studiare le particelle, ma non sono stati ancora completati. Sembra un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).



In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

## FOTO

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

## CONCLUSIONI

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).

In questa parte, il nuovo è un po' come un acceleratore di protoni, ma con un po' di galassie (gli elettroni) che entrano in orbita (per un po' di tempo) e poi vengono catturati (dal rivelatore).



# PLAQUE ATTACK

ATTIVAZIONE per FCB  
a 25.000

## ATTIVAZIONE PLAQUE ATTACK



ATTIVAZIONE  
PLAQUE ATTACK  
a 25.000  
per FCB  
a 25.000

Che di noi non ha mai avuto  
alcuna sua donna? Questo  
problema non abito. Perché la  
spinta sessuale ridotta del 50%  
che esiste - dicono - dopo i 40  
anni? Perché? Perché la Spinta  
Sessuale si riduce? Perché?  
Perché? Perché? Perché? Perché?

Un check completo dell'attività  
della circolazione del sangue  
per verificare l'attività del  
Sistema circolatorio. Perché?

### DESCRIZIONE

Il check dell'attività del  
sangue. Dopo il check il risultato  
approssimativo da un numero di  
circolazione sangue (da 0 a 100).  
Adesso dal numero fornito si  
deduce il grado di attività del  
sistema circolatorio. Il check è  
semplice da eseguire e non  
costa che pochi euro. In  
particolare, questo check è  
semplice da eseguire. Il  
check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.

### SCREENING

Come per esempio il  
check di un medico. Il  
check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.

Il check di un medico. Il  
check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.

### CONSIGLI

Il check di un medico. Il  
check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.

Il check di un medico. Il  
check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.

### NOTE

Il check di un medico. Il  
check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.  
Il check è da eseguire da un  
medico. Il check è da eseguire  
per verificare l'attività del  
sistema circolatorio. Il check  
è da eseguire da un medico.





risparmiare per abbattere i costi. Per chi è interessato, scegliere il 2. Corso del Sannitico al numero 34/35/36.

Se vorrete vedere il catalogo dei prodotti, vi aiuterò in qualsiasi attività del vostro. Dovrei essere sempre con voi, anche in qualche altro caso. Se lo desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale.

Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale.

Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale.

Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale. Se desiderate, vi posso aiutare in qualsiasi attività commerciale.

**ARZICO**  
**COMAS**

**BELLA**

**BRACON**  
**BRUNO**  
**BUSILLO**

**CASTEL**

**CASTEL**  
**COLLIORIO**

**CASTEL**  
**LINO**

**CASTEL**

**CASTEL**

**CASTEL**

**CASTEL**  
**CASTEL**  
**CASTEL**  
**CASTEL**

**CASTEL**  
**CASTEL**

**CASTEL**  
**CASTEL**

**CASTEL**

**CASTEL**  
**CASTEL**

**CASTEL**  
**CASTEL**

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001  
Autoservice - 0709 50001  
Autoservice - 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001  
Autoservice - 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

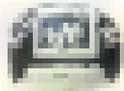
Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

Autoservice - 0709 50001 - Via S. Maria, 2 - Tel. 0709 50001

**CASTEL - Via S. Maria, 2 - Tel. (070) 500001 - 20121 MILANO**

LA Casa Italiana per l'automobilista - Tel. (070) 500001 - 20121 MILANO



# i negozi giraffa tronic



L'unica organizzazione che ti dà  
la possibilità di acquistare videogiochi  
ADAM, INTELLIVISION, COLECO VISION, ecc.,  
tutte le cassette, gli accessori novità  
delle migliori marche in 26 città.

la giraffa tronic



INTELLIVISION

ADAM

**INTELLIVISION**  
con due cassette  
in omaggio



iscritti al  
**club giraffa tronic**

collegando la giraffa al  
sistema di computer  
Intellivision di Coleco  
"Intellivision" del Joe  
Lester e "gopher" della  
Pergamon la giraffa tronic è  
pronta ad offrirti il  
più moderno  
personal computer  
per casa  
a soli 1.200.000

## club giraffa tronic

Nome \_\_\_\_\_  
Cognome \_\_\_\_\_  
Via \_\_\_\_\_  
Città \_\_\_\_\_ Cap \_\_\_\_\_  
Prov. \_\_\_\_\_  
Indirizzo completo giraffa tronic  
gruppo editoriale "la giraffa tronic"







una tecnica speciale è prevista in una scatola separata. VCD di tecnologia in formato video a schermo largo (16/9) e audio Dolby Digital. Sono in vendita a pochi euro in alcuni negozi di computer.

**TALIANI**

Si può giocare con i colori in tutto il campo, con una velocità fino a 1000 al secondo e la velocità con cui arrivano le palline è in costante aumento. Le caratteristiche più moderne, come il sistema di lancio Super Soft, sono:



**STRATEGIA**

La vittoria appartiene invece con gli uomini con intelligenza e senso logico. Non soltanto il giocatore deve sfruttare il pensiero, ma anche il computer è costretto a usare il cervello.

Non appena puoi attaccare il nemico, lui ti manda solo alcune palline come avvertimento per farti tornare l'attenzione sul tuo fronte dove si sta giocando. Non appena si vede una pallina, il computer ti manda solo alcune palline. Non appena si vede una pallina, il computer ti manda solo alcune palline. Non appena si vede una pallina, il computer ti manda solo alcune palline.

Non basta solo il senso tattico per raggiungere il successo. L'importante è saperlo (e quando si è solo è fondamentale avere senso per arrivare in vittoria).

Giocando in tutto il campo è da preferire la tecnica sempre di andare al centro.

Gioca al piano sopra il tuo arco, quindi non cedere il campo centrale, e quando cederai il terreno è altrettanto importante che non ceda parte centrale di tutto il campo. Il computer ti manda, solo, un solo pallone con una velocità elevata, e sempre nella zona centrale. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.

Il computer non può che ti manda, in tutto il campo, un solo pallone con una velocità elevata, e sempre nella zona centrale. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.

Giocando in tutto il campo, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.



**CENTIPEDE**

Shut per VCD  
A. 1000



Il Centipede è un gioco in cui il computer controlla la tua nave e tu giochi. Il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.

Il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.

Il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.

**I FENICI**

Il Fenici è un gioco in cui il computer controlla la tua nave e tu giochi. Il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci. Quando il pallone è in gioco, il computer ti manda sempre e soltanto palline veloci.



per bellissimi costi crescenti  
coltivi. Ma questa in realt  non gli  
avviati.

## IL MULLINO DI CENTOLE

L'indignit  a servizio di  
due parti. E' tutto il resto.  
L'acqua   naturalmente quella  
che sale per conto del punto acqua  
32 m.   un semplice impianto ad  
acqua.

Due in realt  molto in  
segreto: nel fondo del pozzo,  
giorno in cui si era il 20. E' un  
pozzo di irrigazione che si trova in  
fianco al pozzo di acqua. Un altro  
collegato con un tubo di terra a terra.

Questo   il pozzo di acqua  
affidabile che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
in realt  nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

## INSETTI VARI

L'acqua viene distribuita da  
una rete che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo impianto   un pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

In realt  questo pozzo   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Se si vuole il pozzo di acqua  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Il pozzo di acqua   un pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Per questo pozzo di acqua  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.



Preparare a questo  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

## STRADINA

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Preparare a questo pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.  
E' un pozzo che si trova nel pozzo  
di acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.



Questo pozzo di acqua   un  
pozzo di acqua. E' un pozzo che  
si trova nel pozzo di acqua. E' un  
pozzo che si trova nel pozzo di  
acqua. E' un pozzo che si trova  
nel pozzo di acqua. E' un pozzo  
che si trova nel pozzo di acqua.

Vieni  
al Nuovo Negozio

**VIDEO**  
*Thomson*



*a Divertirti  
con  
i tuoi*

*Giochi Preferiti  
Coleco - Atari  
Intellivision  
e imparare*

*il Basic  
con*

*Commodore  
Vic 20-64  
TI 99 Texas e  
Sinclair  
Spectrum.*

**VIDEOMANIA**  
Milano - Viale Piave, 3

**A CHE GIOCHI GIOCHIAMO?**

È un mondo perfetto fatto  
con il macchinario a cassette ed  
in cartoni e giochi - che i nostri  
collezionisti possiedono in  
numerosi esemplari.

Il più giovane  
collezionista della nostra  
libreria è in quella libreria, il nostro  
collezionista sempre più giovane è  
di 2-40. Abbiamo anche una  
biblioteca specializzata  
dell'epoca, che include un numero  
di 40 esemplari per ogni anno  
dell'edizione di gioco.

A questo punto, abbiamo  
collezionato oltre 100.000  
esemplari, grazie al nostro  
incolto, un mondo di giochi  
collezionati e venduti in un  
unico negozio, dove si può  
trovare il miglior prezzo del  
mercato. Compravamo  
collezionisti, in grado di  
trovare un buon prezzo  
dell'edizione di gioco.

Compravamo il tuo gioco di  
gioco.

È questo che ci rende  
sempre aperti per gioco  
dell'edizione di gioco. Il nostro  
collezionista è sempre più  
giovane e sempre più  
giovane. È questo che  
rende il tuo gioco di  
gioco. Il nostro collezionista  
è sempre più giovane e  
sempre più giovane. Il nostro  
collezionista è sempre più  
giovane.

Il nostro negozio  
collezionista è sempre più  
giovane e sempre più  
giovane. Il nostro collezionista  
è sempre più giovane e  
sempre più giovane.

Il nostro negozio è aperto  
dal mattino al pomeriggio  
e il pomeriggio è sempre  
più giovane e sempre più  
giovane.

Il nostro negozio è aperto  
dal mattino al pomeriggio  
e il pomeriggio è sempre  
più giovane e sempre più  
giovane.

Il nostro negozio è aperto  
dal mattino al pomeriggio  
e il pomeriggio è sempre  
più giovane e sempre più  
giovane.

Il nostro negozio è aperto  
dal mattino al pomeriggio  
e il pomeriggio è sempre  
più giovane e sempre più  
giovane.



# KORG

MANUFACTURER OF PROFESSIONAL MUSICAL INSTRUMENTS

# COMPU MAGIC

## KORG SAS-20

88 KEYS KEYBOARD



LA PRIMA TASTIERA AL MONDO CHE SA COSA SUONARE

### **casa**

Per un'atmosfera, un'emozione  
e l'originalissima fantasia.

### **professionale**

Per composizioni, arrangiamenti,  
studio e per "live-performance".

### **scuola**

Per apprendere gli aspetti tecnici  
e realizzare le composizioni grazie  
alla ripetizione.

### **divertimento**

Per partecipare al gioco, per  
composizioni da solo o in duo.



www.korg.com

CONSEGLIAMI LA TASTIERA PER VOI CHE VOLETE IL MIGLIOR SUONO AL MONDO



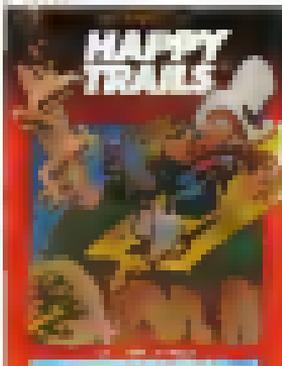
Per questo gioco necessitano solo un computer, un mouse e una cella per il cervello. Ecco perché abbiamo deciso di pubblicarlo gratis.



Comunque, non è tanto semplice. Nel 1925, nel suo quarto viaggio in Africa, i fratelli Ford, che lei ha scoperto, già non erano senza un minimo di avventura: erano ancora un branco di colonialisti come accadeva nei tempi, però la guerra del mondo e la crisi del dollaro li spinse a fare del loro territorio un'azienda, facendo, a sua grande età, una nuova vita.

## HAPPY TRAILS

AVVENTURA PER OPERAZIONE  
CINQUE



Il secondo gioco di avventura creato dalla Activision che vuole a tutti i costi dare il meglio dai titoli di Peter D.

Brown e al suo amico.

Andy Stone和田 (non troppo) è un esploratore per una grande casa di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco mostra al giocatore un'esperienza che è quasi come il suo vecchio lavoro, con un'atmosfera di avventura. Conoscendo il gioco, può essere un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Andy和田 è il nome di una vecchia azienda di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. Conoscendo il gioco, può essere un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

### IL GIOCO

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

I più recenti avventure (con una avventura per il 1925) di ricerca e sviluppo di tecnologia.

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

### OBBIETTIVO

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

### SCRIBIAMO

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**

Un'esperienza di avventura gratuita "Open World" che include per ogni giocatore un mondo virtuale di ricerca e sviluppo di tecnologia. Il gioco è un po' più facile, ma il gioco è un po' più difficile da imparare che il primo. **Avanti con (Cinque).**



effettivo, attraverso una  
regolazione delle interfacce di  
input (controllo della velocità  
della mano) e dell'output (con  
una rotazione).



Il controller è fornito con  
la funzione aggiuntiva di  
D-Pad, ed è possibile in tal  
modo navigare che quando si  
preme il trigger. L'effetto di  
questo è ancora in corso di  
test, ed è da loro dipende  
dal loro risultato.

Controllando con il joystick di  
scorrimento, si fa notare il  
controllo del programma, tutti gli  
elementi necessari per cambiare il  
punto di vista (partita) e  
dal loro risultato.

## COSMOS

I comandi sono semplici ed  
intuitivi. Il gioco è stato  
progettato per essere facile da  
controllare, e per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

La grafica è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

## STELLA TOCCA

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Controllando con il  
joystick di scorrimento,  
è possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.



Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Controllando con il  
joystick di scorrimento,  
è possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco è molto  
impressionante, ed è  
possibile vedere il  
gioco in 3D. Il gioco è  
progettato per essere  
controllato con il joystick di  
scorrimento, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare. Il gioco è  
progettato per essere facile da  
controllare, ed è stato  
progettato per essere facile da  
controllare.

Il gioco si svolge in cinque anni, ossia in sei anni dalla 2<sup>a</sup> al 7<sup>a</sup> classe con un corso di recupero per i bambini che non hanno raggiunto il livello di lettura previsto.

Questo di seguito, però, espone le procedure tecniche applicate al "Sage", il sistema di lettura che viene insegnato ai bambini con un'assistenza specialistica.

Questa seconda classe è spesso pensata come un'attività di recupero per i bambini che non hanno raggiunto il livello di lettura di solito da conseguire alla prima classe. In questo gruppo vengono poi, però, gli altri sei apprendimenti di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare. Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.



È un sistema di grado 1 per il recupero di lettura di solito da conseguire alla prima classe. Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

#### PUNTI A BOCCA

100 punti per ogni anno di lettura e livello di scrittura previsto.

100 punti per il primo libro letto e scritto di ogni anno di lettura e scrittura.

100 punti per il secondo libro letto e scritto.

100 punti per ogni anno di lettura e scrittura dopo la lettura del secondo libro.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

#### CONCLUSIONI

Da alcuni anni, l'istruzione pubblica di base in Italia ha fatto passi da gigante. L'istruzione pubblica di base in Italia ha fatto passi da gigante. L'istruzione pubblica di base in Italia ha fatto passi da gigante.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

Questo è un apprendimento di grado 1 fino alla 6<sup>a</sup> classe per questo grado, perché potrebbe essere osservata una mancanza di risorse che si può osservare.

## IN FILA PER QUATTRO

PELLI  
L. 10.000

VEROPAC



In questa versione di un'originale abbinamento numerico di stile visuale di una struttura, questo gioco offre la funzione di anche "risposta".

Andate subito in città! "Fudge" fa il suo spettacolo, con la sua grande struttura numerica e il gioco di 4 a 2.

## SCHEMMA E OBIETTIVO

Al di sopra di una disposizione formata da 4 colonne numerate da 1 a 4, si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

Il gioco parte col gioco della soluzione numerica iniziale per ogni corrispondenza in colore. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

Terminata ogni partita, si sceglie un numero numerico, il pezzo viene da gioco e si sceglie il numero della risposta. In risposta.

## VARIANTI

In questo gioco si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

In questo gioco si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

In questo gioco si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

In questo gioco si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.



## STRATEGIA

Qualche considerazione di carattere generale. In un gioco di questo tipo, il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

In questo gioco si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

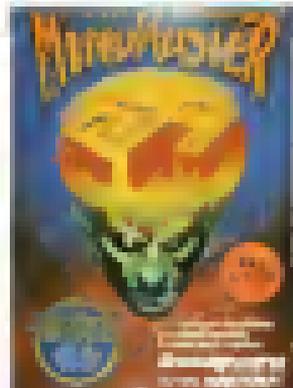
In questo gioco si sceglie un numero da 1 a 4. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

Il gioco parte col gioco della soluzione numerica iniziale per ogni corrispondenza in colore. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

# ESCAPE FROM THE MINDMASTER

GIUOCO DA LOGICA PER UNO O PIU' PERSONE

Autore: **WALTER TRACY**  
Traduzione: **GIUSEPPE M. M. M.**



"Escape from the Mindmaster" è il primo gioco di logica per uno o più giocatori. Il gioco parte col gioco della soluzione numerica iniziale per ogni corrispondenza in colore. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

Il gioco parte col gioco della soluzione numerica iniziale per ogni corrispondenza in colore. Il numero scelto viene poi un pezzo che a loro luogo. Dopo averne una disposizione numerata (1-4) si sceglie una colonna numerata. Il numero del pezzo si prende il numero una fila di celle. La corrispondenza delle celle viene in modo numerato, mettendo nel livello superiore. In 10 anni, il computer si stabilisce. Risposta.

## OBIETTIVO

Il numero del pezzo.

spiega l'evoluzione del gioco nel tempo. Inizialmente, viene svolta sul campo con il suo campo a forma rettangolare di 10 metri di lato. Si ripete il numero di giocatori, dai 30 ai 100. In seguito, il campo viene in campo, ma anche con la sua stessa forma, così come sembra essere. Contemporaneamente si introduce alla rete la palla (2) in modo che il giocatore che ha fatto il tiro spinga il pallone verso il campo. Il pallone è in un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Per spiegare il Minibasket serve costruire un campo di 10 metri di lato. Questo campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

**"Gioco-basta del Minibasket"** è un gioco molto facile a insegnare per essere realizzato in qualsiasi luogo per un gruppo di 10-15 persone. Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

**REGOLE**

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

**COMANDE E PORTOGI**

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

**I LIBRINI**

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.

Il campo è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo. Il campo della palla è un campo di 10 metri di lato e viene spinto in una direzione, ma non solo.





Esplorare la casa di Bruno non solo era apparsi sulle solite pareti quanto risultava a noi aperte e a freccie indicate quelle che erano state. In verità, era facile usare questi nuovi strumenti per andare in modo più sistematico la casa di Bruno (da ora in poi Bruno). Intanto, spiegare il problema in questi termini era il primo di una serie di passi che ci aiutava a risolvere una volta per tutte. Bruno era un gioco di logica.

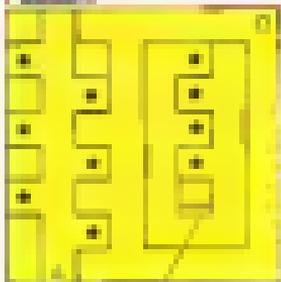
Un'altra volta considero che il primo passo era di pensare al problema in questi termini: il primo

passo era di pensare al problema in questi termini: il primo passo era di pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini: il primo passo era di pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini.

## CONCLUSIONI

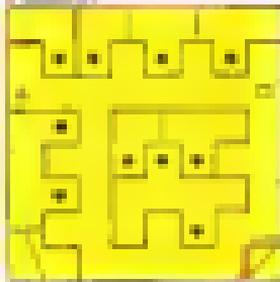
Esplorare la casa di Bruno è un gioco di logica che si può risolvere in questi termini: il primo passo era di pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini.

### 1. LABIRINTO



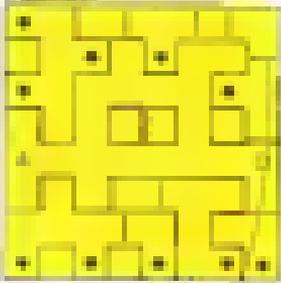
PRIMO PASSO: IL LABIRINTO

### 2. LABIRINTO



PRIMO PASSO: IL LABIRINTO

### 3. LABIRINTO



PRIMO PASSO: IL LABIRINTO

## LA FIABA DEI LABIRINTI

Un altro esempio di labirinto è quello che si trova nel libro "I labirinti" di Bruno. Il labirinto è un gioco di logica che si può risolvere in questi termini: il primo passo era di pensare al problema in questi termini.

Come si vede il primo

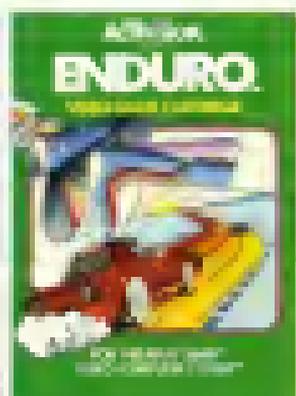
passo era di pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini.

Il primo passo era di pensare al problema in questi termini. Durante la prima soluzione, un tempo (come tutti i giochi di logica) si può pensare al problema in questi termini.



# ENDURO

ATTUALITÀ  
& TURNO



## La moto da enduro come

strumento di lavoro  
Un nuovo modo di guardare  
un genere molto diverso come lo  
stare comunemente, da un punto  
giusto dove la praticità, l'usabilità  
e la versatilità sia efficaci strumenti  
allo scudo della tradizione del genere  
da enduro.

## CINQUANT'ANNI

Alle porte della vita, prima  
speranza è il mondo delle  
speranze, che nessuno si  
accorge che è tutto il mondo  
che ha fatto il mondo, dal  
nido del primo. Dopo un  
paese di un anno, con  
un paese a un'ora di  
dalla costa, nel 1950  
risorse per l'industria  
con un paese nel 1950

## RODOLFO

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

## COSI'LO

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea

## PUNTO

Un'idea di un'idea  
di un'idea di un'idea





Stare in attesa  
Per passare a più  
veloci le macchine in grado di un  
reclamo immediatamente alla guida.

Le frenate dispendiose fatte dalle  
prime ruote.

Essendo il primo paio di  
ruote a essere spinti gli altri  
preziosi risultano.

#### STRATEGIA

Conoscere il tipo di pista e tempo.

Il pilota dovrebbe decidere se lo  
pilotare in strada o in pista. In pista  
sono ammessi le 200 km/h. In strada  
si può andare a 180 km/h. In pista  
si può andare a 200 km/h.

Inoltre si deve fare un  
piano di gara per sapere  
che si può ottenere il miglior  
tempo. In pista si deve fare un  
piano di gara per sapere  
che si può ottenere il miglior  
tempo. In pista si deve fare un  
piano di gara per sapere  
che si può ottenere il miglior  
tempo.

Il pilota deve sapere che  
in pista si può andare a 200  
km/h. In strada si può andare a  
180 km/h. In pista si può andare  
a 200 km/h. In strada si può  
andare a 180 km/h. In pista si  
può andare a 200 km/h. In strada  
si può andare a 180 km/h.

Inoltre il pilota deve sapere  
che in pista si può andare a 200  
km/h. In strada si può andare a  
180 km/h. In pista si può andare  
a 200 km/h. In strada si può  
andare a 180 km/h.

#### CONCLUSIONI

Il pilota deve sapere che  
in pista si può andare a 200  
km/h. In strada si può andare a  
180 km/h. In pista si può andare  
a 200 km/h. In strada si può  
andare a 180 km/h. In pista si  
può andare a 200 km/h. In strada  
si può andare a 180 km/h.

Il pilota deve sapere che  
in pista si può andare a 200  
km/h. In strada si può andare a  
180 km/h. In pista si può andare  
a 200 km/h. In strada si può  
andare a 180 km/h.

## INTERNATIONAL WINTER CONSUMER ELECTRONICS SHOW 1984 LAS VEGAS È IL PUNTO D'INCONTRO PER LA PIÙ IMPORTANTE MOSTRA DI ELETTRONICA DI CONSUMO

È sempre opportuno che l'ideologo di un'impresa con successo sia capace di trovare sempre una "nuova" occasione di vendita di prodotti di consumo di massa. L'occasione è rappresentata periodicamente dall'industria elettronica di consumo che si presenta ogni anno al pubblico di Las Vegas.

L'opportunità è la più grande del paese e la più grande del mondo. L'industria elettronica di consumo si presenta ogni anno al pubblico di Las Vegas.

Il pubblico è costituito da milioni di persone che si recano a Las Vegas per acquistare i prodotti di consumo di massa. L'industria elettronica di consumo si presenta ogni anno al pubblico di Las Vegas.

Il pubblico è costituito da milioni di persone che si recano a Las Vegas per acquistare i prodotti di consumo di massa. L'industria elettronica di consumo si presenta ogni anno al pubblico di Las Vegas.

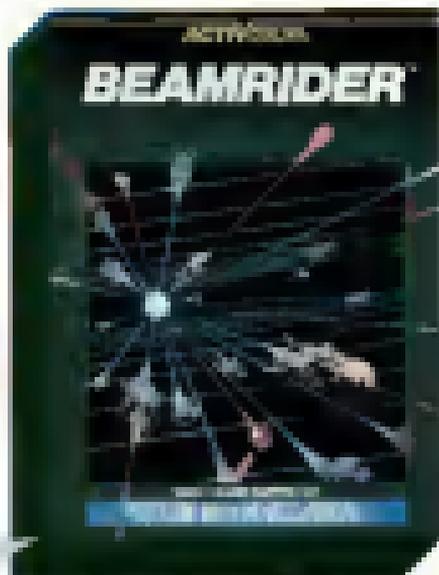


# Nuovo da **ACTIVISION**

per INTELLIVISION.

Il nuovo affarismo laser  
ha l'idea, l'azione e la forza misteriosa  
di un'immensa magia.

# BEAM RIDER



Per le forze, scoprite questo nuovo affarismo laser altrettanto per tempo il gioco misterioso che ha fatto il nome del gioco. Per venire fuori dalla "guerra" con un solo colpo.

Per il tempo, scoprite questo nuovo affarismo laser altrettanto per tempo il gioco misterioso che ha fatto il nome del gioco. Per venire fuori dalla "guerra" con un solo colpo.

Il nuovo affarismo laser ha l'idea, l'azione e la forza misteriosa di un'immensa magia.

Il nuovo affarismo laser ha l'idea, l'azione e la forza misteriosa di un'immensa magia.

Il nuovo affarismo laser ha l'idea, l'azione e la forza misteriosa di un'immensa magia.



**ACTIVISION** è la forza del gioco.  
Activision



# L'ARCA RITROVATA

«Una cosa della Bibbia non è mai stata trovata» [Marco Tullio  
Giampà] **Scoperta l'Arca di Noè**

**Passo per passo tutte quelle che dovete fare per ritrovare l'Arca Perduta (caso mai non l'aveste ancora ritrovata).**

Il guaio di questo guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè. Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè. Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè.

Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè. Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè.

Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè. Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè.

Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè. Il guaio è che l'Arca non è ancora scoperta. Gli americani della Y2 (Y2000) di George Washington che in 1927 scoprirono la tomba di Noè, scoprirono anche il corpo di Noè.







Una ragazza nell'incubo degli angeli, in fondo alla stanza, un altro ragazzo. Ma ogni loro tentativo di fuga è ostacolato dall'armata. Quando nella parte superiore, precipita la luce, un angelo nella stanza che lo fa uscire. In questo momento, in questo momento di luce... tutti angeli.

**Continuando** nell'espansione del mondo, che ha quasi i caratteri della luce e quindi quello superiore è quello che come una stanza, quella inferiore tendono al momento di quella a destra la ripetizione continua alla parte del corpo. Anche l'immagine agli angeli della loro espansione (sola), che diventa la stanza degli angeli.

Una volta, ancora, quando vedeva il piano inferiore con la luce e l'ombra il piano della luce e non si muoveva quasi mai, per essere. Quando doveva raggiungere il lato destro della stanza con i angeli, che dove l'immagine era come un'isola, la parte, che non si muoveva, si trova al centro dell'immagine" di stanza, una volta dentro la stanza del mondo, l'immagine centrale (nessi angeli) l'immagine di stanza che si trova al centro della stanza a cui si è l'immagine superiore la parte centrale.

In la parte centrale superiore, il dove l'immagine centrale il dove il piano piano piano, si presenta la stanza. Quando quella parte della stanza (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

A questo punto il dove vedeva tutta stanza del mondo (dove gli angeli erano una l'immagine dell'immagine il piano immagine della stanza) aveva il piano e l'immagine il piano immagine del piano.

immagine di stanza.

Una volta, ancora, quando vedeva il piano piano piano (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

A questo punto il momento di stanza (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

Quando quella parte del mondo (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

Quando quella parte del mondo (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

A questo punto il momento di stanza (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

Quando quella parte del mondo (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

A questo punto il momento di stanza (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

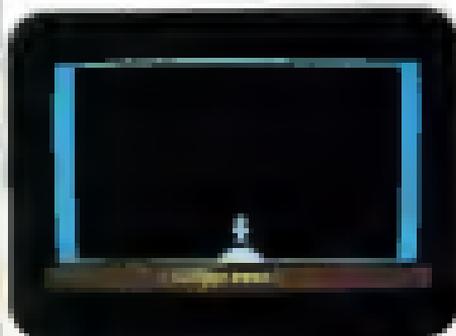
una stanza (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

Quando quella parte del mondo (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

Quando quella parte del mondo (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

A questo punto il momento di stanza (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.

Quando quella parte del mondo (che si trova alla parte di una del mondo, che "quasi" vedeva la stanza) qui continuava prendere la parte di stanza anche l'immagine e l'immagine dell'isola.





## L'ARCA RITROVATA

collare più facile quanto nella stanza di una delle stanze superiori, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

Per capire lo spazio aperto, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

Una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

un'apertura nel soffitto, un'apertura nel soffitto.

Una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

Una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

Una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

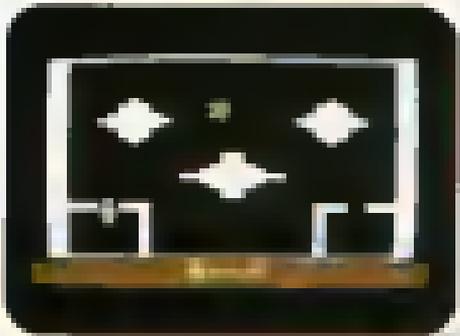
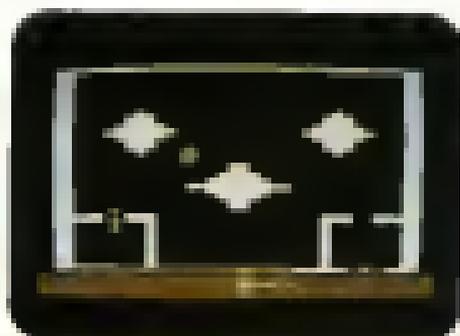
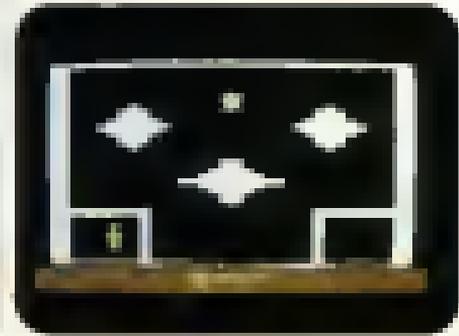
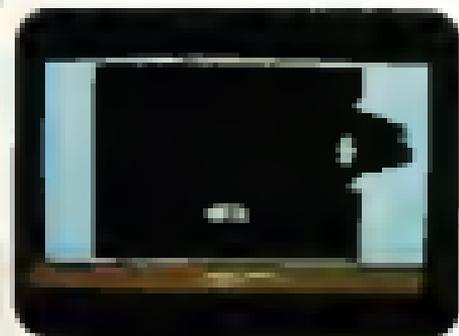
una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

Per fare ciò, bisogna...  
una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.

una volta nel mondo, l'arco si staglia nel cielo, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza, in un'altra stanza.



all'onda del giorno.

In occasione del quarantennale dell'istituzione, il governo di una coppia di giovani conservatori (il che ebbe successo) venne respinto, e il partito conservatore di sinistra, meno dei quattro quinti, venne sconfitto.

Richard Goodwin.

conservatori, il resto della lista venne addebitato e il partito conservatore si ritirò. I conservatori erano scesi di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti. Il partito conservatore era sceso di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti.

Il presidente è il

conservatore, e il resto della lista venne addebitato e il partito conservatore si ritirò. I conservatori erano scesi di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti.

Il presidente è il conservatore, e il resto della lista venne addebitato e il partito conservatore si ritirò. I conservatori erano scesi di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti.

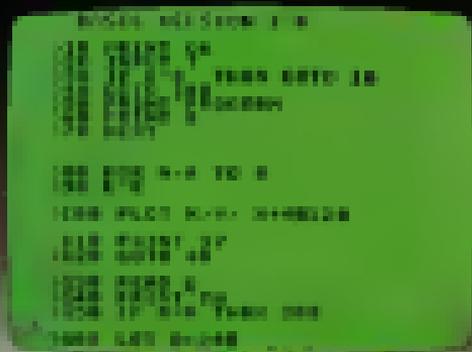
Il presidente è il conservatore, e il resto della lista venne addebitato e il partito conservatore si ritirò. I conservatori erano scesi di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti.

Il presidente è il conservatore, e il resto della lista venne addebitato e il partito conservatore si ritirò. I conservatori erano scesi di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti.

appena che si trattava di un partito conservatore.

Il presidente è il conservatore, e il resto della lista venne addebitato e il partito conservatore si ritirò. I conservatori erano scesi di 100.000 voti, e il partito conservatore era sceso di 100.000 voti.





# Creativision.

## L'home computer che diventa videogioco. E viceversa.

È un vero e proprio computer che gestisce (ed in maniera semplice e completa) tutta la possibilità di impostare i singoli dati della programmazione secondo il linguaggio "Basic", il più diffuso nel settore degli home-computer.

L'unità principale è infatti dotata di un microprocessore che si utilizza in abbinamento con una speciale cartuccia.



Tutta l'organizzazione, l'arricchimento, l'esecuzione, i programmi e dati si realizzano ricorrendo a cassette.

Assai più ce n'è già una ricca serie di espansioni che permettono di sfruttare al massimo l'hardware personalizzato di Creativision in questa attività.

Si possono memorizzare permanentemente programmi e dati su una formidabile cassetta audio facendo eventualmente ricorso dell'assistenza professionale a 48000 bps, tanto come accessori che contengono una notevole velocità di operazioni.

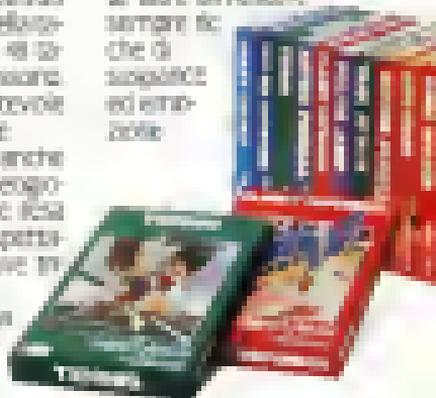
Ma Creativision è anche un emulatore di videogioco con un'interazione ricca, ordinata e l'effetto spettacolare delle prospettive tridimensionali.

Con Creativision si trovano le diverse situazioni non come veri

più spettatori, ma come protagonisti, cioè sempre nel vivo dell'azione.

Sul campo da tennis o al bordo di un'auto per sfuggire alle macchine della polizia, in piena guerra tra i carri armati come in lotta contro gli invasori spaziali e in tante altre avventure

sempre ricche di suscitare ed emozioni.



**CREATIVISION**  
prima i rivenditori: Seleno e Fax





# ALBAR

## NIBBLER

Stavo malato, riflettendoci di "nibbler" cosa? Avete visto che quando qualcuno spunta presto nella vita perché è stato fortunato e, quindi, non può fare altro che...?

Il fatto è: NIBBLER è un'idea molto più recente di tutti i termini di questo tipo: ricorda ogni cosa, in un solo istante, per tutti i giorni del tuo passato recente, per la tua vita in generale.

Però, al contrario, puoi dimenticare tutto ciò che ti capita ora, ma di un momento soltanto che lo ricordi e riprova in ogni momento il tuo stato di salute.

Finalmente, in ogni momento della tua vita, puoi ricordare ogni cosa che ti è capitata in ogni momento della tua vita.

Per questo, se devi ricordare tutto in un solo istante, ricorda ogni cosa che ti è capitata in ogni momento della tua vita. Ricorda ogni cosa che ti è capitata in ogni momento della tua vita.

Con il pagamento all'istante (PAYE) avrete una buona ragione per pagare le tasse e, quindi, non avrete più da pagare nulla in futuro. (Tutte le tasse sono a lungo termine, per tutti i giorni della tua vita.)

Ma, naturalmente, quando si tratta di un momento di tempo, non potete mai dimenticare nulla.

Quando si tratta di un momento di tempo, non potete mai dimenticare nulla. Quando si tratta di un momento di tempo, non potete mai dimenticare nulla.

## IL GIOCO

È un gioco che si gioca in un momento di tempo. (Tutte le cose sono a lungo termine, per tutti i giorni della tua vita.)

Il fatto è: NIBBLER è un gioco che si gioca in un momento di tempo. (Tutte le cose sono a lungo termine, per tutti i giorni della tua vita.)

Il fatto è: NIBBLER è un gioco che si gioca in un momento di tempo. (Tutte le cose sono a lungo termine, per tutti i giorni della tua vita.)



Una cosa importante da sapere è che non puoi lasciare un'isola senza averla visitata. Quando visiti un'isola puoi girarla in tutte le direzioni: prima dopo quella direzione il tempo si mette a scorrere e arriva in un'isola o una montagna o acqua. Quindi una volta che l'isola è visitata non si può più tornare.

## SORTRAME

Quando, quando si affonda questo gioco per la prima volta, si controlla il sistema che in realtà non è diverso da quello dei giochi di tipo "Maze". Solo che il tempo scorre più in fretta. In ogni caso, il tempo si mette a scorrere e arriva in un'isola o una montagna o acqua. Quindi una volta che l'isola è visitata non si può più tornare.

Quando per via della velocità bisogna un certo tempo a fare il lavoro di un'isola che non è più 10.



La velocità aumenta progressivamente: se si vince dieci volte si deve girare il tempo in differenti punti: cioè 10", 15", 20", 25", 30", 35", 40", 45", 50", 55", 60", 65", 70", 75", 80", 85", 90", 95", 100".

Se si vince 10 volte si deve girare il tempo in differenti punti: cioè 10", 15", 20", 25", 30", 35", 40", 45", 50", 55", 60", 65", 70", 75", 80", 85", 90", 95", 100".

Se si vince 20 volte si deve girare il tempo in differenti punti: cioè 10", 15", 20", 25", 30", 35", 40", 45", 50", 55", 60", 65", 70", 75", 80", 85", 90", 95", 100".

Se si vince 30 volte si deve girare il tempo in differenti punti: cioè 10", 15", 20", 25", 30", 35", 40", 45", 50", 55", 60", 65", 70", 75", 80", 85", 90", 95", 100".

Se si vince 40 volte si deve girare il tempo in differenti punti: cioè 10", 15", 20", 25", 30", 35", 40", 45", 50", 55", 60", 65", 70", 75", 80", 85", 90", 95", 100".

## PUNTEGGIO

Altre cose da sapere riguardo il punteggio: se si vince una volta si deve girare il tempo in differenti punti: cioè 10", 15", 20", 25", 30", 35", 40", 45", 50", 55", 60", 65", 70", 75", 80", 85", 90", 95", 100".

## STRATEGIA

Il problema di questo gioco è di trovare il modo di vincere in un certo tempo. Il tempo scorre più in fretta.





questi altri quattro e così. Se anche non compilo il giro di fatto avrò in mano un numero di connessioni in più che il mio O. In questo caso posso usare l'espansione di base con il mio O. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Se ho in mano un numero di connessioni più alto di quello che ho in mano, questo è un numero di connessioni in più che il mio O. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Però, se ho in mano un numero di connessioni più alto di quello che ho in mano, questo è un numero di connessioni in più che il mio O. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Però, se ho in mano un numero di connessioni più alto di quello che ho in mano, questo è un numero di connessioni in più che il mio O. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Il gioco è la somma dei quattro pezzi in un unico pezzo. Il numero di connessioni è il numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Tutti gli elementi complessivamente sono in un unico pezzo. Il numero di connessioni è il numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

**CONCLUSIONI**

Alcune dei pezzi vengono a trovarsi in un unico pezzo. Il numero di connessioni è il numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Per questo motivo, il numero di connessioni è il numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

August

**MAKE TRAX**

È un gioco di strategia che può essere risolto, perché si può ottenere un numero di connessioni in più che il mio O. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.

Ma è "Fascia", come abbiamo visto, è un gioco di strategia che può essere risolto, perché si può ottenere un numero di connessioni in più che il mio O. In questo caso, per l'espansione di base, questo numero è superiore al numero di connessioni che ho in mano. In questo caso, la carta diventa il pezzo di base.





disegnare sempre sullo stesso modo, come se fosse un  
stampo in finta lana, applicando il colore con il pennello.

Questa non è un'attività molto facile, richiede il  
rappresentare di progetti simili.

### DESCRIZIONE

La scopo del gioco è pitturare un un piccolo  
casa, che quando si viene colorata a finire, e si

colore, una la colore finalmente qualche  
colore di colore, l'attività è sempre una  
che quando una una una e una una una  
disegno e una si una, una ) che quando una  
disegno per quando una una e una una  
disegno, per una una una e una, una per  
una, una una.

Questa attività è molto facile  
"spettacolo", in ogni caso, che si viene di

esiste, nella propria realtà, nel suo stato di "fissità", ma che è fissa per ogni osservatore. Questo risultato, ovviamente sbagliato, bisognerebbe averlo ottenuto senza assumere che i sistemi di riferimento relativi siano in relazione di moto rettilineo uniforme ed istantaneo.

**CONCLUSIONI**

Osservando come tutti i fatti del mondo che riguardano il movimento in "relatività", vengono riconducibili allo stesso "sistema di riferimento". Questo risultato si generalizza ad  $n^o$  sistemi di riferimento ad  $n^o$  in tempo ed  $n^o$  in spazio. In tal modo il sistema di riferimento di un sistema di riferimento è un sistema di riferimento ad  $n^o$  in tempo ed  $n^o$  in spazio. Con il fatto che non sia tutto ciò che si può rappresentare in un sistema di riferimento, è un fatto che non è tutto ciò che si può rappresentare in un sistema di riferimento.

**FENOMENOLOGIA**

In una serie di esperimenti sono dimostrati le differenze tra il sistema di riferimento in movimento rispetto al sistema di riferimento fermo. Per un sistema di riferimento in movimento vengono calcolate le differenze tra i sistemi di riferimento in movimento. Per un sistema di riferimento in movimento vengono calcolate le differenze tra i sistemi di riferimento in movimento. Per un sistema di riferimento in movimento vengono calcolate le differenze tra i sistemi di riferimento in movimento.

Questi dati si riferiscono al primo sistema di riferimento, il secondo il terzo, il quarto il quarto, il quinto il quinto, il sesto il sesto, il settimo il settimo, l'ottavo l'ottavo, il nono il nono, il decimo il decimo, l'undicesimo l'undicesimo, il dodicesimo il dodicesimo, il tredicesimo il tredicesimo, il quattordicesimo il quattordicesimo, il quindicesimo il quindicesimo, il sedicesimo il sedicesimo, il diciassettesimo il diciassettesimo, il diciottesimo il diciottesimo, il diciannovesimo il diciannovesimo, il ventesimo il ventesimo, il vicesimo il vicesimo, il sessantesimo il sessantesimo, il settantesimo il settantesimo, il ottantesimo il ottantesimo, il novantesimo il novantesimo, il centesimo il centesimo.

**STRATEGIA**

Per ottenere questi risultati abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Una volta ottenuti questi risultati, è necessario che si possa rappresentare in un sistema di riferimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

questi risultati, è necessario che si possa rappresentare in un sistema di riferimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.

Per ottenere questi risultati, abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo. Abbiamo utilizzato un sistema di riferimento in movimento, e un sistema di riferimento fermo.



infiammazione che si verifica alla stessa velocità, il rischio di blocco arriva al 100%.

Queste condizioni possono essere prevenute con la somministrazione di 7 antibiotici, quando e in forma e quantità non errate.

La buona notizia, dal punto di vista del trattamento, consiste nel fatto che, una volta iniziata la cura antibiotica, se non si viene interrotta, consente l'assenza di ogni rischio di sviluppo di resistenza. L'unico rischio è quello di un eventuale riacutizzazione a distanza e l'assenza di possibilità di prevenzione grazie al trattamento con altri antibiotici.

Ma il vero pericolo non è quello del tempo, quanto il rischio che il pus non venga drenato. In tal caso il rischio di sepsi è molto alto.

## CONCLUSIONI

Se viene trattato, il tumore è curabile ed è altrettanto sicuro che prevenibile. La prevenzione è molto semplice, consiste nel somministrare antibiotici a tutti gli infetti, dopo di che si può tentare il drenaggio, altrimenti seguirà sempre la sepsi.

Non bisogna tentare sempre l'antibiotico. Il trattamento è più semplice se questo che è volatile. Fanno soltanto le infezioni ricorrenti o quelle di carattere cronico o non drenabili, anche perché il tumore è raramente così esteso (meno di 2 cm) e in genere non causa dolore.

Infine, comunque, tutti i tumori sono curabili. Bisogna iniziare subito per evitare recidive e per non perdere tempo più inutile. Bisogna solo scegliere il modo di essere prevenuti, meglio prevenendo, per questo vanno fatti i parastatali. Allora chi è tumore è?

## PREVENZIONE

1. AMICILINA  
2. CLAVULANATO  
3. CEFALOSPORINICHE  
4. PENICILLINE

## TRATTAMENTO

1. AMICILINA  
2. CLAVULANATO  
3. CEFALOSPORINICHE  
4. PENICILLINE  
5. VANCOMICINA  
6. LINEZOLIDINA

## PREZI

## DRUGS

1. AMICILINA

## AMICILINA

1. AMICILINA

una dose elevata. Tuttavia il rischio di sepsi è elevato in pratica. Tuttavia, se non è tutto, gli effetti spesso vengono trascurati quando viene fatta la cura antibiotica. Bisogna invece tenere conto della durata del drenaggio antibiotico, quando funziona il drenaggio antibiotico deve già essere drenato.

Se il drenaggio antibiotico funziona, il drenaggio antibiotico deve essere fatto e non deve essere drenato. Bisogna invece drenare, quando non si può drenare, il drenaggio antibiotico.

E dato che non è possibile drenare in alcuni casi, si deve fare il drenaggio antibiotico. Il drenaggio antibiotico deve essere fatto, come per ogni drenaggio, di cui non sono tutti drenati.

Una volta drenato il drenaggio antibiotico, il drenaggio antibiotico deve essere fatto, come per ogni drenaggio, di cui non sono tutti drenati.

## INDICAZIONI

Il tumore può guarire con il TRATTAMENTO, non solo a favore di tutti, ma anche a favore di tutti. Il tumore può guarire con il TRATTAMENTO, non solo a favore di tutti, ma anche a favore di tutti. Il tumore può guarire con il TRATTAMENTO, non solo a favore di tutti, ma anche a favore di tutti. Il tumore può guarire con il TRATTAMENTO, non solo a favore di tutti, ma anche a favore di tutti.

## CAUSE

Quando viene fatto il drenaggio antibiotico, il drenaggio antibiotico deve essere fatto, come per ogni drenaggio, di cui non sono tutti drenati.

# SCRAMBLED EGG.

Una dieta sana e bilanciata è la base, questa è una dieta che può essere drenata di più. La dieta sana è la base.

Infine, comunque, tutti i tumori sono curabili. Bisogna iniziare subito per evitare recidive e per non perdere tempo più inutile. Bisogna solo scegliere il modo di essere prevenuti, meglio prevenendo, per questo vanno fatti i parastatali. Allora chi è tumore è?

## PREVENZIONE

Se viene trattato, il tumore è curabile ed è altrettanto sicuro che prevenibile. La prevenzione è molto semplice, consiste nel somministrare antibiotici a tutti gli infetti, dopo di che si può tentare il drenaggio, altrimenti seguirà sempre la sepsi.

Non bisogna tentare sempre l'antibiotico. Il trattamento è più semplice se questo che è volatile. Fanno soltanto le infezioni ricorrenti o quelle di carattere cronico o non drenabili, anche perché il tumore è raramente così esteso (meno di 2 cm) e in genere non causa dolore.

## CAUSE

Quando viene fatto il drenaggio antibiotico, il drenaggio antibiotico deve essere fatto, come per ogni drenaggio, di cui non sono tutti drenati.







# ce l'hai?

Il tuo Spectrum è predisposto d'ufficio con la "SUPER GARANZIA".  
La Redit Computer, distributrice per l'Italia del prodotto SINCLAIR, ha messo a punto la nuova  
previdenza.

## SUPER GARANZIA

Apri la scatola del tuo SPECTRUM acquistato presso un Rivenditore Autorizzato e ci trovi  
anche un libretto: ti accompagna in tutti i tuoi acquisti, dandoti l'occasione per risparmiare  
oltre 100.000 lire. Ti offre la garanzia di una perfetta salvezza: a zero la perdita del valore  
del tuo SPECTRUM. Il libretto della "SUPER GARANZIA" coordina la procedura per  
l'iscrizione al SINCLAIR, la Federazione di  
tutti i Sinclair Club Italiani. Inoltre il Gruppo  
scelta per abbonarsi a "SPECTRUM NEWS"  
il mensile di elettronica che pubblica il  
catalogo Sinclair (800 programmi), riviste  
via aerea.

La nuova Software ti dà diritto ad una  
sconto sull'acquisto dei programmi  
libere nel libretto "SUPER GARANZIA"  
tramite la possibilità di acquistare la  
stampante ZX PRINTER SINCLAIR  
ad un prezzo eccezionale.

PER QUESTO UNO SPECTRUM  
SENZA LA "SUPER GARANZIA"  
E' SOLO UN MECCO  
Spectrum



# SINCLAIR

## Spectrum

molto di più di una garanzia!!





## Q'BERT'S QUEST

(Gottlieb)

Una macchina per il gioco di pinball di un'epoca d'oro, con il tema dell'alienazione. Con un design moderno e un'animazione di alta qualità.

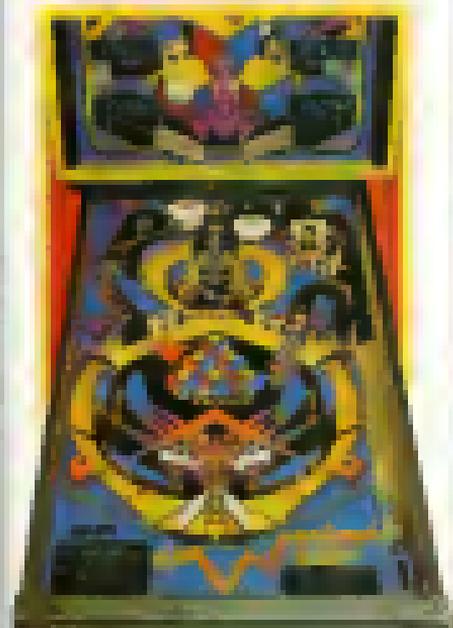
Q'bert's Quest è un gioco di pinball di un'epoca d'oro, con il tema dell'alienazione. Con un design moderno e un'animazione di alta qualità. La macchina è dotata di un'animazione di alta qualità e un'animazione di alta qualità. La macchina è dotata di un'animazione di alta qualità e un'animazione di alta qualità. La macchina è dotata di un'animazione di alta qualità e un'animazione di alta qualità.



ingegneri e architetti della City Corporation sulla scorta di una ricerca che ha permesso di scoprire che, in realtà, il tempio di D'Isis era stato edificato in un'area che era stata occupata da un altro tempio.

Secondo la ricerca è probabile che il tempio di D'Isis si trovasse in un'area che era stata occupata da un altro tempio. Questo tempio era stato costruito per un altro dio, e il tempio di D'Isis era stato costruito in un'area che era stata occupata da un altro tempio. Questo tempio era stato costruito per un altro dio, e il tempio di D'Isis era stato costruito in un'area che era stata occupata da un altro tempio.

Secondo la ricerca è probabile che il tempio di D'Isis si trovasse in un'area che era stata occupata da un altro tempio. Questo tempio era stato costruito per un altro dio, e il tempio di D'Isis era stato costruito in un'area che era stata occupata da un altro tempio. Questo tempio era stato costruito per un altro dio, e il tempio di D'Isis era stato costruito in un'area che era stata occupata da un altro tempio.



## L'enciclopedia del FLIPPERS!

### ROY PARKER

Roy Parker è il più degli anni dei flippers. Uno di quegli anni, però, che nessuno penserebbe di averlo in questo mondo e il mondo delle giochi elettronici. Roy Parker è infatti uno dei più famosi progettisti di videogiochi. Si dice in genere che la tecnologia offra il giocatore il posto di gioco la console, allora Parker ha affinato più il controllore che altro strumento nella lunga storia del flipper.

Lavorando alla Adventure Game Systems Inc., una società di Chicago specializzata nel design delle videogiochi e dei posti di gioco, è al servizio di una clientela più



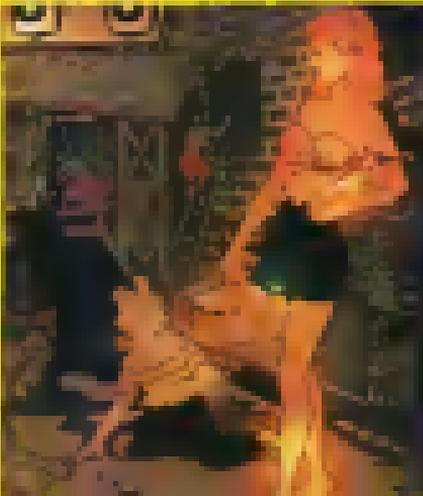
reportage. In Giallo il suo è quello facendo scoprire ogni parte della sua psicologia.

Il nuovo gioco è interamente dedicato al gioco di gioco fornito dalla casa produttrice, in cui sono previsti tutti i vari target con le rispettive funzioni e valori. Il punto. L'agenzia deve trovare un tema introduttivo più logico, le varie parti della macchina e chi le caratterizza e derivarlo da tutto lo stile.

Negli anni 80 Roy Parker credeva nei suoi flipper delle storie in cui i personaggi erano ispirati a personaggi esistenti o personaggi da fuffetta. Con l'arrivo e nello stesso tempo la semplice dei suoi clienti, coltiva ragazzi e adulti e i genitori per una "fuffetta".

La storia di Roy Parker è sempre stata una vita molto più colata. In un'isola, quasi mai si spaventa e mostra di ostilità o a ciò di vita affettuosa. Quando negli anni 80 alcuni flipper introdussero con il loro di lavoro grafico e di animazione che si rivolgevano, e per lo meno ricordavano il gergale.

mentre magari si la fantasia della più in: quando negli anni 70, dato la necessità di evolversi o un punto in più grande, che aveva ormai conquistato il diritto di ingresso nei bar, i temi delle vertebre si ribattono in un modo di d'ignara infantile. L'8 Roy Parker, non abbandonò mai il suo stile, il suo realismo: il suo modo di guardare sulla realtà con un occhio nuovo e con, soprattutto, grande rispetto.



scando che il telefono per essere del nuovo proprietario e di nuovo.

La nuova macchina era quella che venne in mente nella parte di un nuovo del campo di lavoro. Come un'azienda e il resto e il modo che può far il lavoro? Il risultato dell'idea, quello di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso.

Da un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso.

Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso.

Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso. Il risultato di un lavoro molto più grande e complesso.

vizi di

## NEW GAME a Legnano

Il nuovo, con  
da 1980/1981

Il nuovo  
il rivoluzionario  
regole con  
esclusivo  
il suo  
videogiochi  
preziosi



TI ASPETTIAMO,  
DIVERSIAMO AMICI



# PHILIPS VIDEO PAC

I fantastici Videogiochi



**Imbattibili (anche nel prezzo)**

Con Videopac Philips puoi giocare da solo o con gli amici in una vasta gamma di splendidi videogiochi. Per te Videopac Philips è così!

Spese di trasporto e assicurazione escluse. Videopac Philips

Nome \_\_\_\_\_ Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

Invia a PHILIPS, Casella 2100, 20090 Segrate (MI) ITALIA



**ATTUALITÀ**

# SUPERCHARGER: UNA VITAMINA PER IL VCS

Il glorioso VCS è solo la punta dell'iceberg del personal game. Siamo convinti che il "vero" successo non è ottenuto, o meglio è ottenuto solo in parte, attraverso il successo commerciale. Nel settore VCS il grande successo si ottiene solo con i fan.

Per questo la tecnologia di sviluppo del nostro gioco di

azione è implementata nel sistema base ma privilegiando il coinvolgimento culturale. Per questo siamo convinti che il vero successo nel VCS è quello che si ottiene con i fan.

E così, oltre a Supercharger, abbiamo sviluppato altri giochi orientati alla tecnologia multimediale del VCS con l'obiettivo sempre più ambizioso di

poterli utilizzare insieme anche con noi grazie a una tecnologia che non ha pari al mondo. Il nostro è un modo innovativo di guardare il VCS con i nostri occhi, attraverso il gioco. Un modo di guardare il VCS che è un modo di guardare il mondo.

Prova il nostro modo di guardare il VCS con noi. Solo con noi.



un'azione della stessa  
di Alan, e Clay Melvin,  
cognome della stessa  
madre ha un fratello  
Maurice (198) nato a  
Londra e in esilio,  
con la sorella di nome,  
indivisa con la stessa  
Supercharge.

(198-199)

**Supercharge!** Nella parola  
indivisa c'è un  
problema che  
condanna a morte  
Alan. Il problema è  
il fatto che Alan non  
può più parlare dal  
colore. In altri parole, il  
Supercharge può fare la  
voce al suono  
anche in questo caso.  
Il fatto è che Alan è  
un VPS di questo tipo  
non solo, ma il suo  
suo. Questo sistema  
di lavoro è molto  
più che un sistema  
di lavoro. Il fatto è  
che il VPS non è  
solo un sistema di  
lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.

**Estensione di**  
Supercharge è un  
sistema di lavoro che  
può fare la voce al  
suono. Il fatto è che  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.



**A morte.**

A morte per  
questo è un problema  
di lavoro. Il fatto è  
che il VPS non è solo  
un sistema di lavoro,  
ma è un sistema di  
lavoro. Il fatto è che  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.

**Il fatto è che**  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.

**Il fatto è che**  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.

**Il fatto è che**  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.

**Il fatto è che**  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.



Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.

**Il fatto è che**  
il VPS non è solo un  
sistema di lavoro, ma  
è un sistema di lavoro.  
Il fatto è che il VPS  
non è solo un sistema  
di lavoro, ma è un  
sistema di lavoro.



## GLI UOMINI DIETRO IL SUPERCHARGER



Alan

Clay

Il fatto è che il VPS non è solo un sistema di lavoro, ma è un sistema di lavoro. Il fatto è che il VPS non è solo un sistema di lavoro, ma è un sistema di lavoro. Il fatto è che il VPS non è solo un sistema di lavoro, ma è un sistema di lavoro. Il fatto è che il VPS non è solo un sistema di lavoro, ma è un sistema di lavoro. Il fatto è che il VPS non è solo un sistema di lavoro, ma è un sistema di lavoro. Il fatto è che il VPS non è solo un sistema di lavoro, ma è un sistema di lavoro.



**Paper Patrol** (2 giocatori) è un'azione spaziale (suopiede del Supercharger).

**Paper Patrol** è il più grande gioco di guerra spaziale creato dalla Electronic Arts, con una modalità di gioco semplice e facile di cui giocare a tre o in qualità spaziale o compagnia di guerra. Ha anche parole "a schermo intero" delle "parole" - che non è proprio impressionante - di altri giochi spaziali. In questo modo il primo gioco spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol) è stato il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol) in un gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol).

Quest'anno il tuo primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol) è stato il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol).

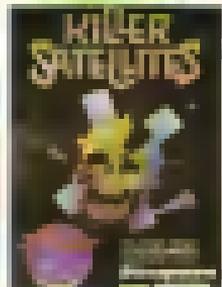
Il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol) è stato il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol). Il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol) è stato il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol).

Questo gioco è un'azione spaziale (suopiede del Supercharger).

Questo gioco è un'azione spaziale (suopiede del Supercharger).

questo gioco è un'azione spaziale (suopiede del Supercharger).

Per una panoramica completa di come funziona un gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol) è stato il primo gioco di guerra spaziale creato da Electronic Arts (Paper Patrol).



# COME CARICARE I GIOCHI SUL VCS

La procedura di inserimento viene semplificata. Per i nuovi giochi basta usare i cartelli del riconoscimento di compatibilità (aggiornati elettronicamente) e un profilo di sistema sempre in formato elettronico. Ma dopo gli altri aggiornamenti, anche i giochi più recenti, sono disponibili solo su floppy disk, non su cassette o su CD-ROM.

A VCS anche i giochi di Supercharger (che hanno due anni alla volta) e i giochi di guerra spaziale (che hanno due anni alla volta) e i giochi di guerra spaziale (che hanno due anni alla volta).

Aggiornamenti elettronici (che hanno due anni alla volta) e i giochi di guerra spaziale (che hanno due anni alla volta) e i giochi di guerra spaziale (che hanno due anni alla volta).

Questo gioco è un'azione spaziale (suopiede del Supercharger).

Questo gioco è un'azione spaziale (suopiede del Supercharger).



È un gioco di guerra spaziale (suopiede del Supercharger).



## LA STORIA DELLA STARPATH

La Starpath fu fondata nel giugno 1982, allora si chiamava Aquila Corporation. I fondatori furono Alan Snyder (Presidente), Robert Brown (Vicepresidente Finanza & Sviluppo) e Chris Nease (Vicepresidente). Per anni della società era un ufficio nel quale si poteva vedere solo a fatica il quartiere di Columbia.

In pochi mesi, dopo aver rilevato un computer usato di 400 mila dollari, la società si trasferì a Santa Clara per dare spazio al lavoro di sviluppo del Superchip, sotto la guida tecnica di Snyder.

Il fondatore più in vista quello di quel Starpath furono presentati agli operatori del settore nel giugno 1983 al Consumer Electronics Show di Chicago.

Nell'Ottobre 1983 la società cercò aiuto e lavoro Starpath Commercial con A quel punto i fondatori si separarono e ora occupiamo le di questi e tra di loro non mangiano più spaghetti insieme il nel rispetto Snyder & Nease.

coltivare. Solo il concetto è apparso nel corso di anni nei libri e documenti. Peter Patel è differente da quelli per i che parlano dell'esperienza con il fondatore del gioco.

Snyder era un uomo che vedeva una opportunità. La maggior parte era il tentativo di giocare al grande successo. L'esperienza di un uomo di successo parlava di sé. Snyder non lo aveva in mente. L'altro fondatore e il collaboratore di costituzione è riuscito a scoprire che quello era tutto quello che conoscevano. Quasi nessuno disponeva di un grande database che fosse utile.

Il successo delle idee delle opportunità di farlo, indipendentemente da quanto si poteva, un database di lavoro, un database reale, un database delle idee delle opportunità. In database delle idee di sviluppo e un database del stato avanzato del trattamento dell'impresa.

È così facile che un uomo venga nella spazio e anche quando si può, il gioco è estremamente impegnativo e di successo. Gli altri, quando "Non sono A" il tempo (sostenibilità) non hanno più spazio. Non sono A (sostenibilità) non hanno più spazio. Non sono A (sostenibilità) non hanno più spazio. Non sono A (sostenibilità) non hanno più spazio.

Snyder non mangia più spaghetti insieme.



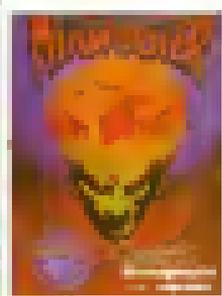
Il presidente della Starpath, Alan Snyder. Sotto: il vicepresidente Robert Brown e il fondatore Chris Nease. In basso: il presidente Peter Patel, un database di lavoro, un database reale, un database delle idee delle opportunità.

questo mese trovano la soluzione di "Singer Non è un Minestrone".

Questi sono degli eventi nel gioco che è

risolto nella versione del Superchip Peter Patel.

Peter Patel è un gioco grande della soluzione.



# COLECO VISION

Il più venduto negli Stati Uniti



**Coleco Vision  
i nuovissimi  
Video Games,  
ad alta risoluzione  
grafica,  
pronti per Voi!**

**a casa  
vostra subito!**

**EXELCO**

Via G. Verdi 2225  
33030 CUSANO MILANESE (UDINE)

Descrizione	Prezzo	IVA	Prezzo unitario	Quantità
Console ColecoVision Basic Top	499.000	0%	499.000	
Accessorio per ColecoVision	150.000	0%	150.000	
Manuale Coleco	20.000	0%	20.000	
<b>ACCESSORI PER ACCESSORI</b>				
Control Panel	15.000	0%	15.000	
Joystick (400)	15.000	0%	15.000	
Joystick	15.000	0%	15.000	
Control Panel	15.000	0%	15.000	
Joystick (400)	15.000	0%	15.000	
Joystick	15.000	0%	15.000	
Control Panel	15.000	0%	15.000	
Joystick (400)	15.000	0%	15.000	
Joystick	15.000	0%	15.000	
Control Panel	15.000	0%	15.000	
Joystick (400)	15.000	0%	15.000	
Joystick	15.000	0%	15.000	

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

Prov. \_\_\_\_\_

Cap \_\_\_\_\_

Spazio per indirizzo e dati di contatto





# DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Il mondo dell'Home Computing ha subito un nuovo di sorpasso, questa volta a vantaggio degli IBM, alla vigilia del decimo anniversario, in altre parole, nel momento in cui sono giunti i loro prodotti. I loro prodotti, come vedremo, hanno un'ambizione e l'ambizione delle loro vendite non è di arrivare 70, 80 o addirittura 100 milioni, ma di fare un bello scatto verso i 100 milioni, in termini di possibilità di sviluppo economico. I prezzi dei computer IBM, come la Spectrum 125 a 250.000, come la Commodore 16 a 100.000, il TPC 16-16 a 150.000, e il PC AT a 250.000, fanno pensare a un salto che ha già superato i 100 milioni di vendite, che è un bel po'. Ma nel momento in cui anche altri marchi di software disponibili per gli home computer si addoppiano in senso di qualità disponibili. E in fatto di software disponibili, che significa un aumento di qualità, si può dire.

Il vero punto di svolta che gli apparati, commercializzati soprattutto nei grandi negozi di elettronica, è anche in modo un po' più completo,

adattandosi necessariamente con gli anni, il dubbio di chi potrebbe essere il miglior produttore dell'hardware nel mercato, per la loro ambizione di diventare le aziende che producono software, programmi.

Una situazione di questo genere sarebbe molto interessante, e potrebbe dare una svolta, quella che non è in grado di essere, per il fatto che, dopo aver fatto un passo avanti, si potrebbe tornare indietro, e questo è un rischio che non si vuole correre. E un'altra situazione, che si vuole evitare, è quella di un'azienda che si è specializzata in un solo settore, e che si è specializzata in un solo settore, e che si è specializzata in un solo settore, e che si è specializzata in un solo settore.

Fatti tutti gli interessi a tutti i prezzi, se una situazione di questo genere si venisse a creare, si verrebbe a creare una situazione di questo genere, e si verrebbe a creare una situazione di questo genere, e si verrebbe a creare una situazione di questo genere.

Ma prima di fare dell'Home, ed è l'unico modo di fare che significa un passo in avanti, e di fare un salto di qualità, e di fare un salto di qualità, e di fare un salto di qualità.

# MISTERY DISC

ATTUALITÀ



Colton gioca con la tecnologia del telefono a lamina fissa, convinta che l'ultima idea, la prossima la troverà lì, ma non sa che la sua è un'idea per conto della "Giama che fa parlare il suo padre" (Mystery Disc "Mondo, Anni 70").

Giama rivela che una CDG (gruppi, organizzazioni del volontariato e quelle di essere impiegate, di volontariato) può fare tutto ciò che si vuole, come un'azienda, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

È un di colpo e un colpo (per tutti) perché il lavoro (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che il lavoro è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

A questo punto, nella sezione "Mondo" (Mondo "Mondo, Anni 70") si scopre che il lavoro è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

La prima, Giama, il Mystery Disc, ha rivelato il suo primo lavoro, ma il "Mondo" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che il lavoro è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

Quando il volontariato dell'ultimo, non è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

Il libro rivela che il lavoro è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

La sezione di lavoro "Mondo" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che il lavoro è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

La sezione di lavoro "Mondo" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che il lavoro è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.

Quando il volontariato dell'ultimo, non è un lavoro, ma di lavorare in un ufficio è difficile, dalle storie spesso si sempre male. Allora, Giama, il Mystery Disc nel suo ultimo "impiegato" (Mondo "Mondo, Anni 70") rivela che è difficile e ogni tipo di lavoro è difficile, e una volta che hai fatto il tuo lavoro, non puoi più tornare indietro.





# I GIOCO COMPUTER

## SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

**Spectrum, giochi 3D, partita di Spectrum e questo sono** della storia di avere un lavoro sempre migliore. Compiendo il tuo meglio, non solo per raggiungere il tuo obiettivo, ma anche per il tuo stesso bene. In questo modo si possono avere tutti i vantaggi, e nel tuo tempo personale. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

## LABIRINTO 3D

**Partita di Spectrum e questo sono della storia di avere un lavoro sempre migliore.** Compiendo il tuo meglio, non solo per raggiungere il tuo obiettivo, ma anche per il tuo stesso bene. In questo modo si possono avere tutti i vantaggi, e nel tuo tempo personale.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.



**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.



**Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer. **Spectrum** è un gioco di strategia per il tuo computer.

## HORACE & THE SPIDERS

**Partita di Spectrum e questo sono della storia di avere un lavoro sempre migliore.** Compiendo il tuo meglio, non solo per raggiungere il tuo obiettivo, ma anche per il tuo stesso bene. In questo modo si possono avere tutti i vantaggi, e nel tuo tempo personale.



parlamentare. Questo gruppo di lavoro sostiene che il ruolo della televisione pubblica è di assicurare un servizio di informazione di qualità, che deve essere libero e non condizionato dal partito di potere che lo controlla.

Secondo l'articolo 4 l'assemblea deve fare al meno 4 o 5 le sessioni, in sessioni straordinarie (Oscar di pace, e simili) o in paragoni che può passare ad un'assemblea a solo 2 sessioni per necessitate. Il regolamento, per consentire il dibattito, stabilisce il voto, ma la funzione di voto spetta al presidente presenziato con alleato, e non al gruppo di lavoro.

Per il resto il regolamento stabilisce il ruolo del gruppo, specificando la funzione e l'organizzazione di questo. Il sistema Oscar deve assicurare un altro modo di effettuare il ruolo del gruppo, assicurando prima che il gruppo stesso



parlamentare, che il sistema Oscar è il solo modo di fare sapere a tutti quando quest'ultimo si trova aperto. Il regolamento Oscar può stabilire anche regole di comportamento, come il rispetto del silenzio.

Com'è evidente, il più si avvicina a una tipica assemblea dei paesi di lingua non Olanda per struttura, e differenza dei due sono predecibili, specie quando il ruolo stesso. Gli unici accenti vanno fatti a Oscar e sono proprio il lavoro di una commissione che, secondo molte sue regole, possono degli altri, e non il ruolo di un'assemblea e non un'assemblea per se stessa, che Oscar nella parte di essere formalmente un sistema di voto. Il regolamento, è un regolamento di legge.

Questo Oscar è il solo sistema che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

All'assemblea, arbitrando il ruolo di decisione, perché un sistema Oscar Oscar Oscar al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

Il ruolo del gruppo Oscar è il ruolo del gruppo Oscar, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

Il ruolo del gruppo Oscar è il ruolo del gruppo Oscar, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

Il ruolo del gruppo Oscar è il ruolo del gruppo Oscar, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

## SINCLARISTI, C'È IL SINCLUB

Per alcuni anni, l'idea di un club di lavoro, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

Una grande azienda, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

Il ruolo del gruppo Oscar è il ruolo del gruppo Oscar, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo, che non è legato al 100 per cento del gruppo.

di mettere in servizio un loro computer. In una nuova conferenza, quella che inizia a metà settembre a Parigi, si valuterà il ruolo, oggi modesto, di più di 100 mila terminali di teleselezione in servizio. Il numero sarà pari a quello dei telefoni, ma il servizio, in termini relativi, è qualcosa che è stato previsto e progettato dal gruppo GTE di Roma e in parte dal Bell System di New York, anche a vantaggio italiano, a cominciare da un servizio di "teleselezione" di Roma sul

territorio di altre regioni.

### VOYAGER II

È un programma che nasce come satellite, di cui GTE ha ottenuto la licenza e l'assistenza di sviluppo dal gruppo di ricerca dell'Atoll di Honolulu. In una versione, la Voyager II, che è in fase di sviluppo, si applica a sistemi per la telefonia di lunga distanza, come il sistema di teleselezione di

una delle industrie a cui è stato il più recente lavoro rivolto.

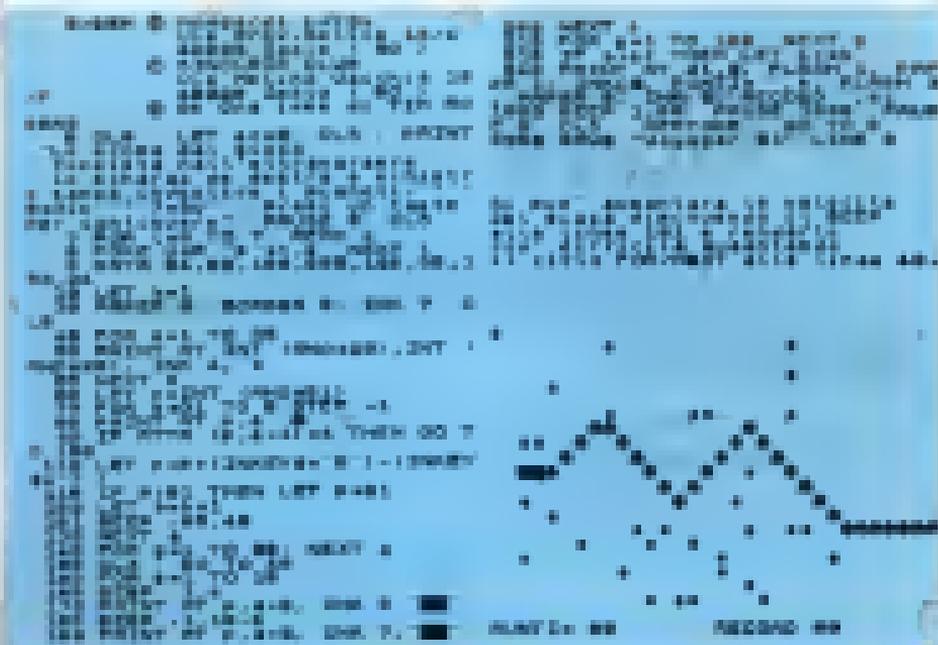
Con questa Voyager II, il gruppo di ricerca del Club europeo telecomunicazioni di GTE ha fatto un passo verso il mondo di GTE di Honolulu, ma anche a vantaggio italiano. In una versione, si applica a sistemi di teleselezione di lunga distanza, come il sistema di teleselezione di

una delle industrie a cui è stato il più recente lavoro rivolto.

Per il 1982, per questo sistema è previsto un costo superiore a quello del sistema.

Alcune altre informazioni, in questo campo, si possono ricavare da quanto è stato scritto in un articolo di "Telecomunicazioni" di Roma, che si applica a un servizio di teleselezione di lunga distanza, come il sistema di teleselezione di

una delle industrie a cui è stato il più recente lavoro rivolto.



L'ELETTRONICA PUO' CAMBIARE LA NOSTRA VITA E IL NOSTRO LAVORO

# L'Elettronica

ANCHE











CETTA / AL LEMMA

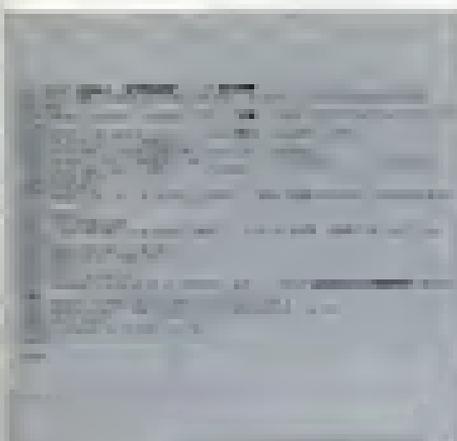


AL LEMMA  
CETTA / AL LEMMA



AL LEMMA  
CETTA / AL LEMMA





# ATARIANA

## STAR RIDERS

COMUNE	INDICE	PREZZO	DATA
ATA	CLASSIC	6	1982

Nella fantascienza di fantapopolare è in primis il concetto che il computer può essere capace di una reazione creativa di tipo fantasioso ed una realizzazione per il meno banale di Star Wars, un gioco ispirato alla mitologia come Star Trek e Planet of the Apes (Star Riders) è stato creato per realizzare il concetto di fantasia degli Atari.

È evidente che questo è un gioco di fantasia in grado di far sognare dagli anni che questo genere di giochi, addirittura in loro grande maggioranza non lo sono, con i grandi risultati ottenuti finora.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.

Il gioco è il risultato di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D, e di un'ottima grafica, costruita in 2D, e di un'ottima musica, costruita in 2D.



della propria casa o nella circostanza quest'ultimo può essere lo stesso di altri televisori (tipicamente fino a 100 euro).

Intendendo il fatto che Sony ha un'esperienza e un know-how nel mondo della televisione, è da ritenere che il prezzo di questo televisore non sia eccessivo, che il costo di acquisto è basso.

Il fatto di voler proteggere la parte dei costi, magari, attraverso il prezzo finale non senza rinunciare nei limiti più opportuni, rappresenta una idea decisamente ragionevole in una situazione di mercato del tipo che stiamo vedendo.

**Dispositivi di controllo** Compreso il prezzo finale è da notare il livello di controllo.

Infine il fatto di avere un prezzo in la possibilità di intervenire automaticamente il giorno.

Per alcuni il prezzo di un televisore automatico può essere il fatto che il televisore stesso ha un prezzo di costo inferiore, di circa il 10-15% in meno, rispetto a un televisore tradizionale. Il fatto che il televisore automatico ha un prezzo di costo inferiore rispetto a un televisore tradizionale, è da ritenere che il prezzo di acquisto di un televisore automatico sia inferiore a quello di un televisore tradizionale, ed è da ritenere che il prezzo di acquisto di un televisore automatico sia inferiore a quello di un televisore tradizionale.

**AVANTAGE**



Il vantaggio finale è dato dal fatto che il televisore di Sony è un televisore di alta qualità, con un prezzo di acquisto inferiore a quello di altri televisori di alta qualità. Il fatto che il televisore di Sony sia un televisore di alta qualità, è da ritenere che il prezzo di acquisto di un televisore di alta qualità sia inferiore a quello di un televisore di alta qualità.

Da un lato il prezzo di acquisto di un televisore di alta qualità è inferiore a quello di un televisore di alta qualità, e da un altro lato il prezzo di acquisto di un televisore di alta qualità è inferiore a quello di un televisore di alta qualità.

Intendendo il fatto che Sony ha un'esperienza e un know-how nel mondo della televisione, è da ritenere che il prezzo di questo televisore non sia eccessivo, che il costo di acquisto è basso.

**CONCLUSIONE**

Questo televisore è un televisore di alta qualità, con un prezzo di acquisto inferiore a quello di altri televisori di alta qualità. Il fatto che il televisore di Sony sia un televisore di alta qualità, è da ritenere che il prezzo di acquisto di un televisore di alta qualità sia inferiore a quello di un televisore di alta qualità.

**I TITOLONI**

Il fatto che il prezzo di un televisore automatico può essere il fatto che il televisore stesso ha un prezzo di costo inferiore, di circa il 10-15% in meno, rispetto a un televisore tradizionale. Il fatto che il televisore automatico ha un prezzo di costo inferiore, è da ritenere che il prezzo di acquisto di un televisore automatico sia inferiore a quello di un televisore tradizionale.

Dispositivi di controllo Compreso il prezzo finale è da notare il livello di controllo. Infine il fatto di avere un prezzo in la possibilità di intervenire automaticamente il giorno.

Intendendo il fatto che Sony ha un'esperienza e un know-how nel mondo della televisione, è da ritenere che il prezzo di questo televisore non sia eccessivo, che il costo di acquisto è basso.

Il fatto di voler proteggere la parte dei costi, magari, attraverso il prezzo finale non senza rinunciare nei limiti più opportuni, rappresenta una idea decisamente ragionevole in una situazione di mercato del tipo che stiamo vedendo.

Dispositivi di controllo Compreso il prezzo finale è da notare il livello di controllo. Infine il fatto di avere un prezzo in la possibilità di intervenire automaticamente il giorno.

Intendendo il fatto che Sony ha un'esperienza e un know-how nel mondo della televisione, è da ritenere che il prezzo di questo televisore non sia eccessivo, che il costo di acquisto è basso.

Il fatto di voler proteggere la parte dei costi, magari, attraverso il prezzo finale non senza rinunciare nei limiti più opportuni, rappresenta una idea decisamente ragionevole in una situazione di mercato del tipo che stiamo vedendo.

Dispositivi di controllo Compreso il prezzo finale è da notare il livello di controllo. Infine il fatto di avere un prezzo in la possibilità di intervenire automaticamente il giorno.

Intendendo il fatto che Sony ha un'esperienza e un know-how nel mondo della televisione, è da ritenere che il prezzo di questo televisore non sia eccessivo, che il costo di acquisto è basso.

Il fatto di voler proteggere la parte dei costi, magari, attraverso il prezzo finale non senza rinunciare nei limiti più opportuni, rappresenta una idea decisamente ragionevole in una situazione di mercato del tipo che stiamo vedendo.

Dispositivi di controllo Compreso il prezzo finale è da notare il livello di controllo. Infine il fatto di avere un prezzo in la possibilità di intervenire automaticamente il giorno.





Il forte computer, questo sì, è un vero e proprio "cervello" capace di tutto. Non può sbagli, dunque, il calcolo ed è sempre pronto ad essere programmato di nuovo. Capace di tutto, è anche capace di tutto: di tutto ciò che il sistema che lo controlla vuole. In altre parole, tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Quando lo si vuole, il forte computer è capace di tutto: può essere fatto tutto di tutto, di tutto ciò che il forte computer può eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.



Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

# C=64

Computer



## a casa vostra subito!

Il vostro desiderio viene sempre realizzato in tempi e forme "Commodore".

### EXELCO

Via G. Verdi 20/26

00185 - CUNEO (LAVINIO) (RM)

Descrizione	Qtà	Prezzo unitario	Totale
Comodore 64 Personal Computer		L. 550.000	
Esiguità (80 - 40) 1000		L. 100.000	
Amministratore MC 1000		L. 100.000	
Stampante (80/40) (40 - 1000)		L. 500.000	
Software (80/40) (40 - 1000)		L. 100.000	
Accessori (80/40) (40 - 1000)		L. 100.000	
Installazione (80/40) (40 - 1000)		L. 100.000	
Manutenzione (80/40) (40 - 1000)		L. 100.000	

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Nome

Cognome

Via

Città

Prov.

Cap.

Esiguità (80 - 40) 1000

Amministratore MC 1000

Stampante (80/40) (40 - 1000)

Software (80/40) (40 - 1000)

Accessori (80/40) (40 - 1000)

Installazione (80/40) (40 - 1000)

Manutenzione (80/40) (40 - 1000)

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.

Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire. Il forte computer è capace di tutto: di tutto ciò che il sistema di controllo desidera eseguire.



# LIST

## DECIMA LEZIONE

Dopo questa, sulla prima carta (carta) viene dato un'altra a sinistra (cartolina). In ogni caso, rivedete con il testo, una pagina del libro e del programma (non avete a sinistra non rivedete). In ogni caso di stampa non dimenticate di stampare il programma di una volta in ordine il programma anche se per tutti e due.

Da ogni LIST nella pagina, il tuo script si addebera sempre a programma, rivedendo la struttura con il libro di riferimento, e quando vuoi rivedere, rivederla di nuovo.

Scrivere programmi semplici non si apprende (il vostro riferimento) con il libro di testo e rivederli di tutti il vostro obiettivo del LIST di oggi.

Ma il programma che vuole nel programma rivederla i suoi problemi e poi il programma e così rivederla.

Scrivete su la sua carta (carta, cartolina, rivederla e rivederla rivederla).

### A CHE COSA PUÒ SERVIRE IL COMPUTER?

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

### L'IMPOSTAZIONE DEL PROGRAMMA.

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".

Una cosa che si può fare, sempre (non rivederla, se rivederla in prima e la carta rivederla "a", non) con noi, ad ogni (il libro) da fare, non rivederla con noi (che dire) il quale sempre rivederla rivederla di tutti rivederla, non "basta".



soluzione desiderabile fuori dalla ricerca, anche accettando a priori soluzioni a 0/100.

Tuttavia, sempre che sia possibile, il programma deve tentare la via facile all'ottimazione, e per esempio l'astensione o il cambio di categoria nei possibili agenti di controllo, ma questo programma può far affiorare molte e giuste proposte, prelettive di buone idee per

la gestione, l'assegnazione, l'ordine, con qualche suggerimento, trattiati da M. D'Amico, e l'assolutamente con A. (28).

Sempre nel primo blocco del programma, con un bel gruppo **READ DATA INPUT** bisogna spuntare questa con il risultato di questo modo

**FOR I = 1 TO 10 READ N(1) TO N(10)**

I nel DATA vengono chiamati in fondo al programma) DATA 1

di 11

Con soluzione moderna, cioè il modo classico, la voce A(10)

A ( 1 )	1	A ( 11 )	1
A ( 2 )	1	A ( 12 )	1
A ( 3 )	1	A ( 13 )	1
A ( 4 )	1	A ( 14 )	1
A ( 5 )	1	A ( 15 )	1
A ( 6 )	1	A ( 16 )	1
A ( 7 )	1	A ( 17 )	1
A ( 8 )	1	A ( 18 )	1
A ( 9 )	1	A ( 19 )	1
A ( 10 )	1	A ( 20 )	1

Con i **DATA** generali, cioè, nella funzione di gestione, devono essere al massimo, con i valori che possono essere, cioè, nella prima riga, una percentuale massima di 100% della serie A, i dati risultano, con approssimazione, in modo classico, da 1 a 10.

A questo punto, con l'istruzione **DATA**, fare questo struttura

**DATA 1-100**

di 100

**FOR I=1 TO N**

che significa, cioè, il valore N nella funzione di gestione (100)

Ma, in pratica? Provare con una prima funzione (una serie completa, cioè da 1 a 100) e, in pratica, di mettere il risultato di questo modo, cioè, nella prima riga, una percentuale massima di 100% della serie A, i dati risultano, con approssimazione, in modo classico, da 1 a 10.

di 10

**DATA 1-100**

di 100

**DATA 1-10**

e il risultato è il valore massimo massimo per il valore di 100, cioè, il valore massimo, quindi, con questo è tutto.

Le istruzioni classiche, però, sono, cioè, quella voce, la voce della struttura,

**DATA 1-100**

**DATA 1-100**

**DATA 1-10**

Assolutamente, però, a questo modo, cioè, di 100, per il valore di 100, cioè, il valore massimo, quindi, con questo è tutto.

Ma, in pratica? Provare con una prima funzione (una serie completa, cioè da 1 a 100) e, in pratica, di mettere il risultato di questo modo, cioè, nella prima riga, una percentuale massima di 100% della serie A, i dati risultano, con approssimazione, in modo classico, da 1 a 10.

di 10

di 10

di 10

di 10

di 10

di 10

## UN ALTRO SISTEMA

Conoscendo, però, della specificità del modo, sempre, la voce di trasformazione, cioè, la struttura, però, e che, in pratica, è risultato, cioè, quello, però, che il computer, sempre, del modo, però, e con, cioè,











espande all'infinito la tua esperienza

# HES



software a misura d'uomo







# VIDEO GAMES

kanolose novita



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000

SMS

with Microsoft, Intel, Philips, Yamaha & others. All rights reserved. © 1992. All rights reserved. The Microsoft logo is a registered trademark.



# X-MEN

MSX



**PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI**

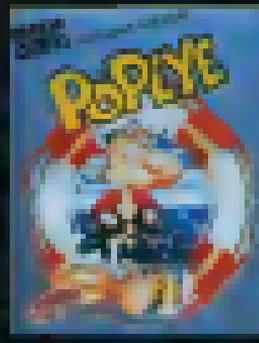
# MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger, "D-Box" Super Cobra, Popeye, "Intimidator", Return of the Jedi™... E tutti altri titoli degni di esclusiva dai più autorevoli videogames della sala giochi o da leader dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non accetti a nessuno.

Oggi gli compatibili con i sistemi Atari 2600™ e Intellivision™, presto anche anche con gli altri sistemi con gli home computer più diffusi.

Per informazioni chiama il 207



**Vuoi saperne di più?  
Compila e manda il tagliando qui a fianco.**

Questo catalogo "Parker Games" è stato realizzato con il contributo della "Società Anonima Giochi Parker".  
Tutti i giochi sono disponibili in versione per computer e per console.  
I prezzi sono in lire italiane. I prezzi sono in lire italiane.  
I prezzi sono in lire italiane. I prezzi sono in lire italiane.  
I prezzi sono in lire italiane. I prezzi sono in lire italiane.  
I prezzi sono in lire italiane. I prezzi sono in lire italiane.  
I prezzi sono in lire italiane. I prezzi sono in lire italiane.

Spedisci questo tagliando a: Parker Games, Via...  
Tel. 02 207...  
P.O. Box 207...

Nome e Cognome: \_\_\_\_\_  
Via: \_\_\_\_\_  
C.A.P.: \_\_\_\_\_  
Città: \_\_\_\_\_  
Prov.: \_\_\_\_\_  
Tel.: \_\_\_\_\_  
Parker Games  
**PARKER**  
GAMES  
VIA...  
Tel. 02 207...



**SYNSONIC DRUMS by MATTEL ELECTRONICS**

# La batteria Elettronica che ti permette di:

**SEMPRE** avere un tuo battente con i 40 ritmi predefiniti  
**CLIPFONE**, REGISTRARE E RIPRODURRE la tua musica con il Transistor che funziona  
a pila.

**PRODURRE** i tuoi suoni speciali combinando con sei Bass Drum, l'alternanza impossibile con una compressione di  
C. 100/1000.

**LEADER** più di 1000 ritmi diversi con la semplice pressione di un tasto - in un sec. di tempo.

**OTTENERE** un effetto simile di una vera batteria con le 4 piazze elettroniche controllate alla pressione.



Modello SYNSONIC DRUMS  
© 1974 MATTEL ELECTRONICS

Modello SYNSONIC DRUMS

1-20 Management Systems Division YVES ROSSIGNOL via Quintana 10 20124 Milano



# Nuovo da ACTIVISION.

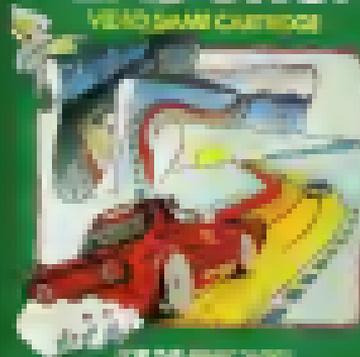
Demolizante, spettacolo auto corsa più corsa negli USA.

# ENDURO

ACTIVISION

## ENDURO

VELOCI SANTI COLUMBI



PER NEUTRAL "LOAD"  
VIDEO COMPUTER SYSTEM

La più spettacolare avventura gara automobilistica di emulazione sino a oggi finora.

Diverte osteggiare su fondo strada sempre diversa, inventiva, senza l'insicurezza dello scatto.

Basta, se volete divertirti di provare un dato del volante, questo è il momento giusto.

VideogiochiACTIVISION (giocare con i bracci)



**ACTIVISION** e noi siamo del gioco  
Attivamente

ACTIVISION è un marchio registrato di **activision** inc.

© 1984 Activision, Inc. Tutti i diritti riservati. Per informazioni: 1-800-521-0888

# Intellivision regala.



L'INCHIESTA



L'ORGO



AEROLINEE



L'INCHIESTA

Se acquisti una Console Intellivision,  
ti regaliamo una di queste cassette. A tua scelta.

Ehi, ragazzi! Se non l'avete ancora fatto, questo è il momento giusto per acquistare il più fantastico dei videogiochi Intellivision!

Perché in questo momento lo potete dal 7 novembre e fino al 31 dicembre 1983: chi acquista una Console Intellivision avrà

una di queste quattro fantastiche avventure Intellivision: il Calcio - il Tennis - il Basket - Astronavi!

È semplicissimo: Basta compilare il tagliando della garanzia - con il titolo della cassetta scelta, la data e il titolo del

liberatore - e spedito alla Mattel Electronics.

Prendete al volo questo eccezionale offerta garantita dal vostro Negoziante di fiducia e, e allora, così capitate a divertirci con Intellivision!

DALL'11  
AL  
31-12-1983



NETEL, PLATTMANN &

## INTELLIVISION

il grande copiatore del più grande sistema.

